JOYSTICK

# JOYSTICK HEBDO

N° 41

# PREVIEWS

*Le fétiche Maya, Loderunner, Nightwalk, Mars Cops*

# VIES INFINIES

# TESTS

*Shadow of the Beast, Indy, The Strider, Carrier Command, Dynamit Dux, Stormlord*

4 OCTOBRE 1989




# LA GUERRE DES CONSOLES

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST

WEST PHASER

* Prix public conseillé

WANTED $ 5666

WESTPHASER

WANTED $ 6554

WESTPHASER

2 PLAYERS OK

WANTED $ 7000

WESTPHASER

WANTED $ 9900

WESTPHASER

ECRANS ATARI

3615 LORI

**NOUVEAU CATALOGUE** sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

# PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

**349 Frs***
**POUR**
**ATARI ST**
**AMIGA**
**AMSTRAD CPC**
**PC et COMPAT.**

PHASER COMPATIBLE




81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

# PAPARAZZI NEWS

## SOMMAIRE

N° 41 du 04 OCTOBRE 1989



**Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo,** adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir ( 1 à 40 ) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS). Les N° 1 et 2 sont épuisés.


Ce numéro a été tiré à 62000 exemplaires.

**JOYSTICK Hebdo** est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • **Directeur de la publication:** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef:** Henri LEGOY • **Manager:** François LE GRIGUER • **Direction artistique:** PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • **Illustrateur:** Bruno BELLAMY; Illustré: BUG RABBIT • **Publicité:** André UZAN\ • **Abonnement au journal:** Publication Hebdomadaire. • **Diffusion** Transports Presse. • **Fabrication/PAO,** CHALLENGE. • **Photogravure** BEAUCLAIR. • **Impression** Sima Torcy. • **Commission paritaire** N° 70725. Dépot légal à parution.


## RADIATION

Le travail sur écran fait-il mal autre part qu'aux fesses? Angoissante question que se sont posés sans pouvoir y répondre, 1500 scientifiques, tous plus balaises les uns que les autres. Ils n'ont toutefois pas réussi à déterminer si c'était l'écran ou le travail qui est nuisible à l'homme. Pour la femme, surtout enceinte d'ailleurs, la réponse est non! Son ventre l'éloigne trop du clavier pour qu'elle puisse accomplir quoi que ce soit d'utile. De semblables études ont été menées à propos des dangers de la télévision. Les réponses au problème informatique doivent être similaires. La distance de vision sans danger est à environ 3 fois la dimension de la diagonale d'écran... J'ai essayé, mais j'ai pas les bras assez longs pour tenir la souris. Quant à passer son temps devant un écran, on voit ce que ça fait aux américains. Un conseil, s'il est encore temps.... "Non, c'est trop tard!"



## COPIE

Depuis le premier août dernier, tout ce qui permet de pirater un logiciel est interdit en Angleterre. Ca comprend les cartouches, les programmes de copie, etc. Naturellement, tous les fabricants ont trouvé un moyen de contourner la loi depuis beau temps. Ils appellent ça "Cartouche de duplication de disquettes pour maison d'édition n'ayant pas les moyens de faire




dupliquer par une entreprise spécialisée", et le tour est joué. Un fabricant de cartouche de copie, justement, vient de porter plainte contre un autre fabricant, qui avait copié sa cartouche. Vous suivez? Il a gagné. Pour la petite histoire, la cartouche s'appelle Blitz et elle est capable de copier n'importe quelle disquette double-face en 41 secondes, pour 250 francs.

## E.A.M

HALLEY est un serveur télématique monovoie (entièrement géré par menus), qui tourne indifféremment sur moniteur couleur ou monochrome. La configuration de base nécessite obligatoirement un lecteur double face, un détecteur de sonnerie, un minitel et son câble de liaison. Mais le programme accepte aussi un lecteur suplémentaire, ou un disque dur.

Toutes les fonctions de base, que l'on trouve sur l'ensemble des serveurs télématiques, sont présents dans Halley: cela va de la BAL à la tribune, en passant par le dialogue avec l'opérateur ou même le téléchargement.

Une fois votre projet établi, il vous suffit d'entrer l'arborescence de votre service, c'est-à-dire les connections logiques entre les écrans, en indiquant le mot-clé de chaque page (pages que vous pourrez créer avec Ellipse, voir plus loin). Ces mots-clé permetteront aux utilisateurs de votre service d'accéder directement à un écran voulu, depuis un endroit quelconque du serveur. Ensuite vient une phase de défini tion des touches spécifiques au minitel, et ce pour chaque écran de votre serveur. Par exemple vous définissez que la pression de la touche SUITE à partir de tel écran, renvoie à une certaine page, ou que la touche GUIDE dirige le connecté sur tel endroit de l'arborescence.

Pour tester votre réalisation, vous avez bien sur la possibilité de l'utiliser en mode local, avec votre propre minitel, et ce avec une vitesse de transmission accélérée, soit 4800 bauds.

Tous ces éléments vous permettront de créer un serveur tout à fait performant sans aucune connaissance en programmation. Sur ST (EAM, 350frs

**ELLIPSE** a pour but de faciliter la création de pages vidéotex dynamiques. Ce programme se présente tout simplement comme le complément indispensable de Halley.

L'utilisation est là aussi très simple, mais nécessite tout de même une certaine pratique pour obtenir le meilleur de ce soft... Le fondement même de Ellipse est basé sur un langage de composition de page: il vous offre ainsi un jeu d'instructions qui commandent directement toutes les fonctions graphiques du minitel: différents formats de caractères, couleurs, etc...

Vous avez en outre la possibilité de capturer des pages minitel et de les transformer en langage Ellipse. Car c'est en effet d'un véritable langage qu'il s'agit là, vous disposez d'un éditeur plein écran, la possibilité de voir à tout moment le résultat sur votre minitel, et de transformer votre programme en fichier vidéotex (fichier qu'il suffit d'envoyer au minitel pour restituer la page). Ce programme est parfait pour obtenir des effets de couleurs et d'animations qui viendront embellir votre propre serveur. Sur ST (EAM)

**Les prix :**

| | |
|---|---|
| ELLIPSE | 160 Frs |
| PACK ELLIPSE + HALLEY | 490 Frs |
| Câble ST-Minitel | 150 Frs |
| Détecteur de sonnerie | 190 Frs |
| PACK + CABLES | 790 Frs |

## FORUM

Ataristes, réjouissez-vous: le premier Forum Atari se tiendra du 16 au 19 novembre au CNIT La Défense. Après Apple et PC, c'est Atari qui s'y colle. Ce sera divisé en deux parties: le grand public, dans lequel des gamins hurleurs courant comme des lapins viendront foutre le souk dans les stands, et le professionnel, où des hommes en cravate et attaché-case déambuleront silencieusement dans une ambiance feutrée. Toutes les machines de la gamme seront présentées, et avec un peu de chance, vous verrez les nouveautés: le STE, le TT, l'ATW 800, le Stacy, le Portfolio et le Lynx (c'est celui qui semble le moins sûr pour l'instant).

MAKE LOVE

SMOUK

NOT WAR

# VOLEUR

Vous êtes racho, comme tous les informaticiens? Vous jalousez le crétin de la pub Ultra Brite? Vous rêvez qu'on vous confonde dans la rue avec Rambo? Bref, vous avez toujours rêvé d'être un loube, un zonblou renoi, une canaille, comme on disait dans le temps? Vos rêves vont être exaucés: dans Keef the Thief, vous avez été abandonné lorsque vous étiez bébé (oui, comme dans Shadow of the Beast, l'abandon des bébés est très à la mode en ce moment) et vous avez dû lutter pour survivre, et vous êtes donc devenu un loube dès que la DASS vous a laissé partir. Or, voilà que des rumeurs laissent entendre qu'une statue magique a été brisée et que celui qui retrouverait les morceaux deviendrait le Dieu de la Magie! Ah que persu, les keums, tu lepar d'une mopro! Et celà, dans un contexte d'aventure, avec rien du tout à taper au viécla, juste des icônes à quécli, mais pas tout de suite, cause que ça sort sur PC et Amiga dans un oim, ah que chez Electronic Arts.




KEEF THE THIEF

# PIZZA HUNT

Tiens, les Italiens s'y mettent aussi, maintenant? Dragonware est une boîte, donc, italienne, qui va sortir un jeu d'aventure nommé Ooze. Ooze, en italien, signifie: "genre de jeu d'aventure un peu dans le style The Pawn, encore que pas tout à fait, disons que c'est l'histoire de fantômes qui sont hantés par quelque chose de pire qu'un fantôme, un Ooze (je vous dirai ce que ça veut dire un autre jour). Et ça sort bientôt sur ST, Amiga, PC et, tenez-vous bien, sur Archimède". L'italien est une langue concise.

# MIEUX

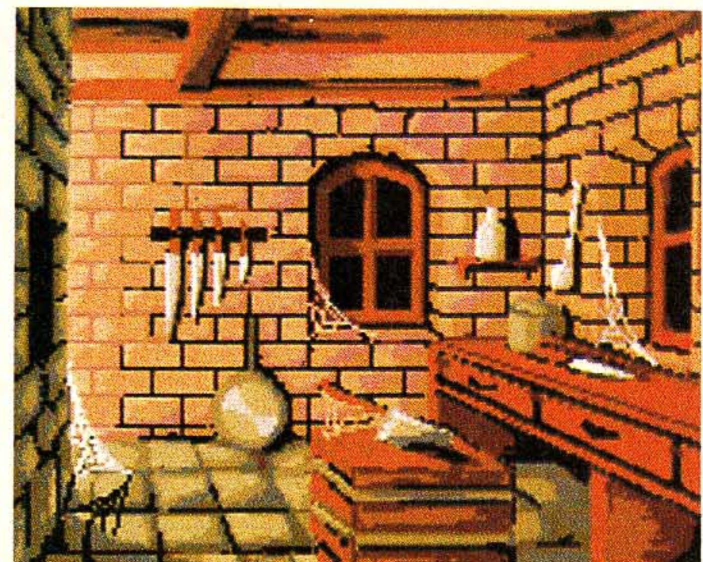
Figurez-vous que Moonwalker, le jeu, est mieux que Moonwalker, le film. Et encore, je vous dis ça, je l'ai même pas encore essayé. Mais même Florent Pagny est mieux que Moonwalker, le film. C'est dire si c'est facile. Dans le jeu, vous dirigez Michael Jackson. Eh bien, une bonne action: foutez-le à la poubelle. Oh, je vais encore me fâcher avec ses fans. Allez crever, bande de galeux.




MOONWALKER



SWORD OF TWILIGHT



PIZZA HUNT

# SWORD OF TWILIGHT

Qu'est-ce que c'est que cette épée du crépuscule? Sword of Twilight? C'est un jeu de rôle, comme tous les autres jeux de rôle, à savoir qu'on peut causer aux personnages, que ceux-ci se rappellent ce qui s'est passé auparavant dans le jeu, qu'il faut rechercher une épée magique dans chacun des sept mondes disponibles, etc, etc, rien que de très classique. Mais... Mais il promet d'être meilleur que les autres, pour deux raisons: d'abord, on peut jouer à plusieurs (jusqu'à 3) indépendamment les uns des autres, et ensuite, c'est fait par les auteurs d'Archon. Enfin, pour en être sûr, il faudra attendre encore quelques jours. Dépêche-toi, Electronic Arts, j'attends.

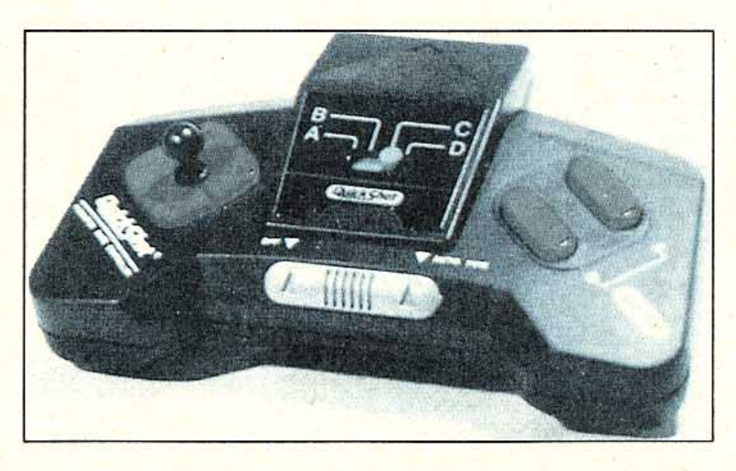
## PLAY AT HOME

L'américain Electric Products vient de lancer aux états-unis un véritable meuble transformant votre micro en une machine d'arcade dernier cri. Adaptés dans un premier temps pour Nintendo et Sega ces boites seront bientôt disponibles en version Atari et Amiga. Inutile de vous dire ce qu'il faut faire pour gagner un peu d'argent de poche! Héhéhé...



## Bô JOYSTICK

Spectravideo sort le QS 118 Wizmaster, qui porte le nom d'un chopper et ressemble à un chopper, mais ce n'est pas un chopper: c'est un joystick, pas hebdo, mais bô quand même. Il possède deux modes d'Auto Fire, les boutons Fire au pouce droit, le joystick à gauche, mais on peut retirer le joystick et se servir des quatre contacteurs à la place. La version Nintendo sera même compatible infra-rouge. Prix approximatif: 130 balles.




## LES SPECIALISTES

18 personnes viennent d'être arrêtées en Grande-Bretagne pour vol d'ordinateurs. Ils étaient soit voleurs, soit receleurs, soit revendeurs. La technique: certains s'introduisaient de nuit dans des institutions du genre collèges, facs, mairies, qui sont mal ou pas gardées du tout; ils piquaient des machines et partaient avec sous le bras. Attention, des spécialistes: ils prenaient les périphériques intéressants, les disquettes et les disques durs! On peut supposer que ceux qui avaient des logiciels pirates sur leurs disques durs ne porteront pas plainte. Du coup, les flics se retrouvent avec un stock de bécanes dont ils ne savent pas quoi faire. Il y en a pour 10 millions de francs!



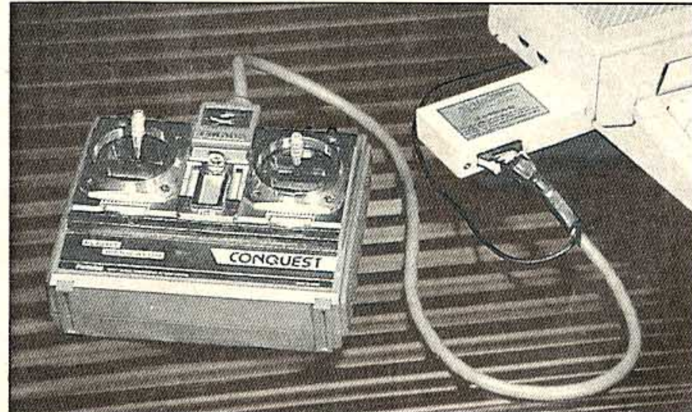

## VOUS Y COMPRENEZ QUELQUE CHOSE?

Apple est en procès avec Microsoft et Hewlett Packard pour une sombre histoire de design d'écran. C'est qui c'est qu'a inventé les icônes? Qui a copié l'autre? Mais c'est tout de même moins compliqué que l'oeuf et la poule. Cette affaire dure depuis un certain temps. Mais voilà maintenant qu'Apple veut laisser tomber Adobe et Postscript pour réaliser son propre langage de description de page, et qu'Apple passe un accord d'échange technologique avec Microsoft, pour utiliser leur PMscript... langage de description de page développé chez Bill Gates. Alors, avez vous une réponse à mon angoissante question?

## SIMULATEURS, CENT-DOUZIEME PARTIE

Voilà une idée qu'elle est bonne: faire un simulateur de modèle réduit. De modèle réduit qui vole, précisons-le: de l'hélicoptère au jet en passant par le Jodel ou le Cessna. En quoi ce simulateur est-il plus exceptionnel que les autres, suis-je obligé de me poser la question parce que vous n'êtes pas là pour le faire? En deux choses: d'abord, il n'y a pas d'avions ennemis à combattre, pas de scénario-prétexte à respecter, et ensuite, il est fourni avec un boîtier de télécommande d'un réalisme total puisqu'apparement c'est un véritable boîtier transformé pour s'interfacer avec un Atari ST. Il se connecte sur le port cartouche et contrairement à un joystick, n'envoie pas simplement des signaux On/Off mais la position précise de chacune des deux manettes. Le coucou est représenté en fil de fer à l'écran, comme s'il était vu par les yeux de celui qui manipule l'objet. S'il va trop loin, vous le perdez de vue, et terminé, faut recommencer. C'est tellement réaliste que plusieurs associations de modèles réduits en Angleterre ont décidé de donner des cours là-dessus plutôt qu'avec des vrais modèles qui sont trop fragiles pour être confiés à des débutants. Un dernier détail: deux Atari peuvent être connectés ensemble par la prise Midi, et on peut alors - pourvu qu'on ait deux interfaces - jouer à deux.

Le prix, attention c'est un cadeau, pas dix francs, non mesdames et messieurs, pas cent francs non plus, ni même mille petits francs: je vous le fais à 2200 francs, toutes taxes comprises, avec le papier d'emballage. Ah ben oui, on ne fait pas d'omelette sans dépenser un fric fou. Comme ça ne sera jamais importé en France, on vous donne l'adresse: RC Simulations, Beehive Trading Estate, Unit 7, Crews Hole Road, St George, Bristol BS5 8AY, GB.



# APPLE. MAC PORTABLE

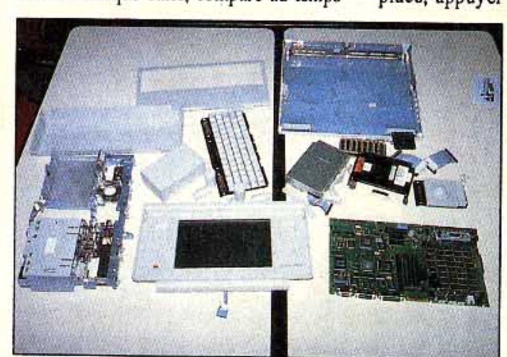


*JOYSTICK ETAIT LA!*

Est ce une surprise ou pas, ce MAC portable que l'on attendait tous depuis quelques temps? Hum? C'est certainement tout d'abord une réponse à la demande des utilisateurs et un épisode du match qui oppose les deux "standards" que sont PC et MAC. Le marché du portable, lui, est en expansion délirante puisque les experts imaginent que plus de 2 millions de machines seront des "laptops" (c'est le terme actuel) à l'aube de 92. "_Alors, il est comment ce portable? _ Hé, ho, un instant, laissez moi gloser un peu! _NON! ON VEUT SAVOIR! Bon, ben, voilà la suite!" La machine est compacte, ramassée sur elle même, prète à


*JEAN-LOUIS GASSEE PRESIDENT D'APPLE PRODUCT*

bondir dans vos bras pour peu que vous ayez la fibre bancaire bien fournie. Elle ressemble à tout ce que l'on connait des portables à l'heure actuelle, le clavier est similaire à celui du SE, mais... mais, point de souris en vue, remplacée qu'elle est par un TRACKBALL, lui même à la place du pavé curseur et du pavé numérique. Avantage, les gauchers pourront se mettre le trackball où ils le désirent, puisque tout le Mac portable est conçu comme un mécano. Contact, moteur.... c'est indubitablement un MAC, un vrai MAC. L'écran que je regardai de travers m'a laissé voir une image bien que je ne sois pas situé dans un axe perpendiculaire à son plan, ce qui est un sacré avantage pour le travail à deux, entr'autres. L'image noire et blanche ou presque, fait 640 X 400, dans un écran de 10 pouces, plat, à cristaux liquides AMLCD (LCD à matrice active, chaque point est piloté par un transistor). Un port externe vidéo permet, à l'aide d'un adaptateur, de se connecter à un moniteur ext, à un projecteur vidéo, ou à une télé. 7 autres ports externes permettent de se connecter à la plupart des périphèriques usuels et utiles. La mémoire RAM est de 1Méga extensible bien sûr à 9, dès que les composants nécessaires seront là! La rom qui n'est pas antique fait 256K, ce qui bien que classique, n'est pas très copieux, mais elle contient 900 sous programmes, quand même, tels le Toolbox, les routines Quickdraw, le Power Manager (surveillant l'énergie à bord) et d'autres que si je vous en parle, vous vous noyez dans les infos. Le processeur est un 68HC000 tournant à 15.6672 Mhz, si si!!! Les programmes pourront être stockés dans un disque dur de 40 mégas en option. Un lecteur de disquettes 3.5p de 1.44Mo est intègré dans la machine sur le flan droit de la bête. Un deuxième lecteur est en option et pourra être disposé au dessus du premier. Pour le son, on est gâtés, avec un circuit sonore comprenant un échantillonneur stéréo 8 bits, un synthétiseur quadriphonique destiné à alimenter un casque ou un ampli audio extérieur. L'énergie pour faire tourner tout ça est fournie par une batterie, qui permettra d'être autonome de 6 à 12h selon la configuration et l'utilisation. Pour recharger 80% de la batterie, il vous faudra 4H, c'est à dire que dalle, comparé au temps


*ON S'ECLATE CHEZ MAC*

demandé habituellement par d'autres bécanes. La machine passe automatiquement en état de veille grâce au processeur auxiliaire. Exit donc les batteries vidées par les distraits. Autre ruse de sioux: le disque dur n'est en fonctionnement qu'aux moments nécessaires, toutes les routines de démarrage et d'adressage sont déja en mémoire, et l'énergie est donc économisée. Mais au cas où vous arriveriez à tout consommer, une pile de secours assurera la conservation de vos données, vous laissant le temps de courir jusqu'à la prochaine pompe électrique. Superbe astuce supplémentaire: le portable est entièrement démontable... Seul, un trombone vous est nécessaire pour pousser les premiers clips de fixation, ensuite tout est enfiché, encliqué, mais surtout extrèmement compact et super bien implanté. Tous les éléments peuvent être sortis de la machine. Sur la table, vous aurez ainsi la carte mère, le lecteur de disque dur, le lecteur de disquette, la batterie, l'écran, le petit haut parleur, le clavier, le trackball, la carte rom, les différents capots, trois petits clips mais aucune vis! Le remontage (que j'ai subrepticement chronomètré) a demandé... allez-y, imaginez un peu... trois minutes, oui 3 minutes pour tout mettre en place, appuyer sur une touche et voir l'écran s'allumer et l'ordinateur fonctionner! La machine pèse environ 6.5kg, et mesure dans ses dimensions les plus encombrantes: 39 X 37 X 10 cms, ce qui permet de le caser dans un attaché case. Un sac de transport anti choc, plus adapté, est fourni avec la machine. On parle d'argent? 45000 F HT avec disque dur, 40000 version de base. Qu'est ce que tu prends toi? Hum, j'hésite... Un crédit, et un café, avec un sucre...



## TELEX

• Next week, on vous dira everything sur le saloon qui se tient à London du 27 september au 1er october. Happy?

• Les ventes de Populous en Europe ont dépassé les 70.000 exemplaires.

• Vous connaissez Anthony Brown? Non? C'est pourtant quelqu'un de très original. Pour son mariage, il a décidé d'équiper une église d'un ST, d'un MT32 et de Pro 24, et de faire jouer l'ensemble, avec en plus un choeur de 8 personnes. Le divorce n'est pas loin.

• Après Activision, Electronic Arts et Mindscape, c'est Accolade qui va s'installer en Grande-Bretagne. Les jeux seront écrits pour PC et convertis ensuite sur ST et Amiga.

• Saviez-vous que dans Populous, après avoir cliqué sur "New Game", vous pouvez taper un chiffre de 0 à 32767 au lieu d'un nom?

• Deux jeux de foutebal pour Amstrad: Treble Champions de Challenge, et Kenny Dalglish's Soccer Manager. Seront-ils importés?

• Wacky Jacko, Maradonna, Frank Zipper, Bruce Stringbean, String, Witless Houston, ils sont tous dans "Rockstar ate my hamster" (une Star du Rock a mangé mon hamster), sorti sur Amstrad.

• Vous avez déjà rencontré ces monstres verts sur un tapis volant qui détruisent tout sur leur passage dans Populous? Vous savez ce que c'est? C'est le contrôle des naissances: au-delà de 256 habitations par joueur, le programme ne peut plus les gérer et envoie cette "catastrophe naturelle". Décidément, c'est un jeu réaliste.

• Sorties prochaines chez Microprose: Tower of Babel, Survival, Midwinter, Epoch et Rat Pack.

# PAPARAZZI NEWS

## FAUSSAIRES

Pour la première fois en France, des contrefacteurs de logiciels viennent d'être arrêtés. La différence entre le piratage et la contrefaçon, c'est dans cette dernière, il s'agit carrément d'un faux: fausse boîte, faux manuel, fausse étiquette, etc. Parmi les logiciels contrefaits, il y avait Timeworks Publisher de GST (version PC), et des programmes de Digital Research. Les faussaires auraient ainsi gagné plus de 2 millions de francs (nouveaux, bien sûr, ça fait 200 bâtons). Et c'était vendu dans les magasins!

C'EST LA HAINE

## P.O.W.

Cinemaware, l'éditeur génial qui nous a pondu Rocket Ranger et Defender of the Crown est en train d'adapter ce hit arcade à la console Nintendo de base. Oui! Vous avez bien lu! Le commun des mortels ne peut que laisser échapper un cri d'étonnement: esssssst-ce poooossiiible? OUI. Regardez attentivement la photo de l'écran ci-jointe.


P.O.W

Etonnant. Mais attention! Seul les ricains pourront profitter de cette nouvelle cartouche, la version PAL n'est pas encore developpée... Le monde est si cruel, parfois.

## DU NOUVEAU CHEZ INNELEC

DISQUETTES

Le noir et le gris, c'est nul à la longue pour des disquettes que l'on doit manipuler et ranger dans ses tiroirs. Chez Kodak, vous trouverez maintenant des couleurs chatoyantes, en 3,5 et 5,25 pouces, qui vous permettront d'affecter une couleur par genre,



MAIN LAN

ou un type de programme par coloris, ou autre chose si vous avez une idée différente. Vous pouvez nous la communiquer dans la BAL JOYSTICK du serveur 3615 JOYSTICK. Merci!

RESEAUX

Il est parfois difficile de travailler tous ensemble sur des ordinateurs reliés, parce que cela oblige de tout arrêter pour ne rien faire durant le transfert des données. Avec la carte MAINLAN, il est possible de connecter ensemble 63 ordinateurs, qui pourront ainsi échanger des fichiers, du courrier, partager un disque dur et une imprimante. Installé en RAM, ce progrzamme s'appelle simplement en enfonçant deux doigts d'une main dans le nez et en appuyant avec deux autres sur les touches ALT et SHIFT nécessaires.

## AVANT PREMIERE

Konix annonçait depuis un certain temps déjà une console équipée d'un "fauteuil à bascule". C'est désormais certain: il sera présenté cette semaine au PC Show à Londres. En exclusivité, voici quelques détails.

La console elle-même devrait coûter aux alentours de 2000 francs (en Grande-Bretagne, elle prendra sûrement du prix pendant le voyage), fournie avec Bikers, une simulation de moto créée par Argonaut Software (connu pour Starglider), avec 256 couleurs à l'écran, compatible avec le fauteuil.

Le fauteuil en question n'a été montré pour l'instant qu'à l'état de prototype, mais c'est la version finale qui sera montrée à Londres. Sur la photo, vous pouvez voir le fauteuil et le lightgun de Konix. Le type qui est assis dans le fauteuil n'est nul autre que Jeff Minter en personne, auteur de Mutant Camels 89, lui aussi adapté pour la console Konix, compatible également avec le fauteuil et le lightgun. Ce ne sont pas

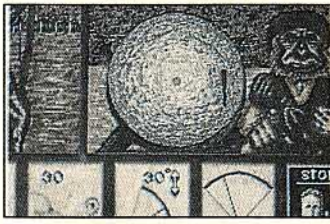


les seuls jeux qui sortiront: Starglider II (ou peut-être Revenge of Starglider), Last Ninja II, Tunnels of Doom, Run the Gauntlet, Star Ray, et Sailing sont déjà annoncés. Minter va aussi créer quelque chose de nouveau, basé sur Colorspace et Trip-a-Tron.

Des routines de scrolling intégrées en Rom, 10 canaux sonores stéréo, 256 couleurs, on n'en sait pas plus pour l'instant. On ne connaît pas non plus le prix de la Power Chair. MAis on vous dira tout ça la semaine prochaine!

## MORE DE RIRE

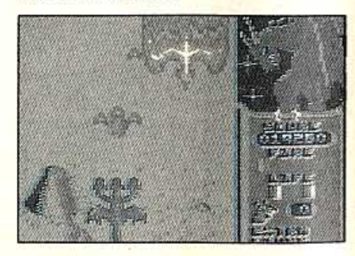
J'ai une blague. C'est l'histoire d'Iron Lord, alors il rencontre un mec et il lui dit: "Eh, t'sais, eh, je sors bientôt". Alors l'autre mec il lui rigole au nez et il lui dit: "Oh, eh, arrête, tu m'as déjà fait le coup y a deux ans, y a un an et demi, y a un an et y a six mois. Je te crois plus." Alors Iron Lord y dit à l'autre mec: "Non, mais je te jure, regarde, voilà une preview, regarde, je suis presque fini, je te dis que je vais sor-


IRON LORD

tir". L'autre mec, y dit: "Ouais, écoute, t'es gentil, mais je parie que c'est encore du pipeau". Alors Iron Lord il dit: "Bordel de merde, je te dis que je vais sortir! Tu fais chier, enfin, pourquoi tu me crois pas?" Et il s'énerve, il s'énerve, il s'agite, il enfle, et il explose. Et il sort pas. Alors l'autre mec il dit: "Je savais bien qu'il sortirait pas". Morale de l'histoire: Iron Lord a beau être terminé, les emballages peuvent se dissoudre au contact de l'air, les disquettes peuvent fondre dans la main ET dans la bouche, les lecteurs de disquettes peuvent les rejeter, les revendeurs peuvent mourir d'une crise cardiaque, bref, on y croira que quand il s'en sera vendu 100.000. Non mais.

## DRAGONS

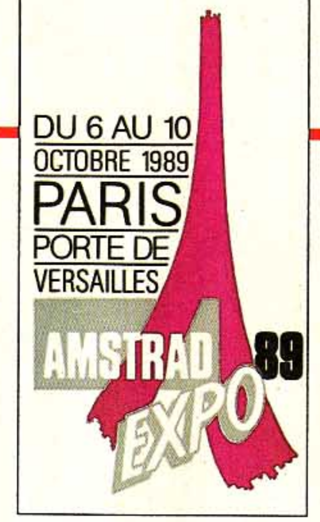
Vous saviez qu'un dragon pouvait être très gentil? La preuve: dans Dragon Spirit, sur Amstrad CPC et bientôt sur les autres bécanes, ils vous aident à retrouver l'horrible Zawell, et à combattre les lézards et les phénix, en les brûlant de son souffle enflammé, bien sûr, et en larguant des oeufs (les dragons n'ont pas la fibre maternelle, ces temps-ci) explosifs. C'est chez Domark, bientôt sur toutes les bécanes.



**CHARGEZ !**

Les toutes dernières sorties des softs pour cette semaine:
**STARWARS TRILOGY** (DOMARK) ST-AMIGA ° **MANIAC MANSION** (LUCASFILM) PC ° **DYNAMITE DUX** (ACTIVISION) ST-AMIGA ° **GAMES SUMMER EDITION** (EPYX) ST ° **BEAST** (PSYGNOSIS) AMIGA ° **INDY** (LUCASFILM) ST ° **MANHUNTER II** (SIERRA ON LINE) AMIGA ° **DOUBLE DRAGON** (MELBOURNE HOUSE) CPC ° **CALIFORNIA GAMES** (EPYX) ST ° **ARTHUR** (INFOCOM) AMIGA ° **SLAYER** (HEWSON) ST ° **BATTLE VALLEY** (HEWSON) AMIGA ° **STRIDER** (CAPCOM) ST ° **DR. DOMM'S** (PARAGON SOFTWARE) AMIGA ° **PROSPECTOR** (LOGOTRON) AMIGA ° **STORMLORD** (HEWSON) AMIGA

# AMSTRAD SHOW




Du 6 au 10 octobre (respectivement Saint Bruno, Saint Serge, Sainte Pélagie, Saint Denis et Saint Ghislain) se tiendra la cinquième édition d'Amstrad Expo au Parc des Expositions à la Porte de Versailles. La quatrième édition s'étant bien passée, on a donc décidé de remettre ça. Avec une innovation: cette fois-ci, Amstrad n'est plus seul. Un groupement s'est effectué avec Entreprendre, qui organise justement un salon au même endroit et en même temps. Avantage: les visiteurs d'Amstrad Expo pourront aller se balader dans les allées d'Entreprendre et réciproquement. L'an dernier, Entreprendre avait drainé près de 70.000 personnes, et Amstrad Expo un peu plus de 20.000. Ce qui fait un nombre de visiteurs estimé à 100.000 pour cette année. Vous voyez le plan? Amstrad pourra dire "100.000 visiteurs à Amstrad Expo", et Entreprendre pourra dire "100.000 visiteurs à Entreprendre". Eh, que voulez-vous, c'est un métier. Remarquez, 20.000 personnes l'an dernier, sur 700.000 Amstrad en France, on ne peut pas dire que vous aimiez bouger, bande d'ingrats. Pourtant, ils ont fait les choses en grand. 100 stands répartis sur 5000 mètres carrés, juste pour Amstrad, c'est pas rien. Divisés en deux espaces, professionnel et loisir. 3000 mètres pour les pros, 2000 pour le loisir. Et venez pas vous plaindre, ils auraient très bien pu faire 4000/1000. Côté pro, on présentera des tas de nouveautés: des PC à base de 80286 et de 80386, qui s'appellent respectivement PC 1286 et PC 1386, qui sont d'ailleurs tellement nouveaux qu'ils sont réservés pour l'instant aux développeurs et aux sociétés de services, et un télécopieur à 7000 francs (ça vaut plus de 2 briques, normalement), qui n'est pas encore homologué, mais ça ne devrait pas tarder. En plus de ça, Amstrad est le premier éditeur à sortir un guide du logiciel compatible PC, comportant plus de 1000 logiciels. Naturellement, il vaut mieux ne pas s'attendre à avoir une liste exhaustive des jeux, c'est pas le même public. On vous emmerde, avec le pro? Vous voulez qu'on passe au loisir? Passons, mes amis, passons. De ce côté aussi, on présentera des nouveautés. Tiens, au hasard, le CKX100, vous connaissez? C'est un synthé, figurez-vous. Qui fait de la musique. Comme vous êtes d'un déterminisme déprimant, je vois vos méninges remuer en temps réel: "Mais si Amstrad sort un clavier, ça ne doit pas être un clavier tout à fait comme les autres?" Gagné: ce n'est pas tout à fait un clavier comme les autres. D'abord, il sera sûrement bon marché, ça devient une habitude, mais en plus, c'est un clavier sur lequel on ne peut pas faire de fausses notes. Ah, c'est fort, ça, hein? Vous savez comment ça marche? Vous appuyez sur un Do avec la main gauche. Ca veut dire que vous êtes dans la gamme de Do. Dans cette gamme, y a pas de Sol dièse. Donc, si vous jouez un Sol dièse, il est ramené en Sol. C'est aussi bête que ça. Pas besoin de connaître les gammes: c'est le synthé qui le fait pour vous. Un caméscope, aussi, c'est nouveau. On ne connaît pas le prix non plus, mais si on vous dit tout avant, à quoi ça servirait que vous y alliez, à cet Amstrad Expo, hein? Les magnétoscopes, les chaînes Midi à 3 francs 6 sous, on a l'habitude. Le téléchargement aussi, on a l'habitude, mais pour montrer que ça marche bien, un coin lui sera spécialement réservé. Tout ça, c'était Amstrad soi-même. Mais y a pas qu'eux! Quelques-uns des éditeurs présents: Océan, US Gold, Cedic Nathan, Micro Application, Micro C, Titus, Microsoft, Borland, Lotus, Micro Chip. Et puis Général Vidéo, la Règle à Calcul, LTA, Matra, la Compagnie médicale d'informatique... Dans la rubrique: on ne sait pas ce qu'ils viennent foutre là, il y a la Société Générale, le Quotidien du médecin, Skyrock, Aquaboulevard (!) et les Galeries Lafayette (!!). Y en a d'autres, il y a plus d'une centaine de stands en tout. Le plus gros, parmi ceux-là, c'est le consortium US Gold-OcéanEpyx-Hewson-Imagine-etc-etc. Plus de 300 mètres carrés, c'est pas rien. Imaginez: la version 6128 de Batman en démo partout, une estrade géante avec des concours en permanence pour gagner des tas de trucs, un coin Capcom avec des machines d'arcade, des vraies, mais gratuites: Turbo Out Run, Vigilante, Stryder et Ghouls and Ghosts, accompagnées de quelques CPC sur lesquels tourneront Stryder et Ghouls and Ghosts déjà cités, plus Moonwalker et Forgotten Worlds. Un autre coin est réservé à Océan, avec un vrai terrain de volley, sur lequel on pourra jouer au volley, certes, mais aussi à Opération Wolf, Thunderbolt, Cabal, Chase HQ, Robocop, New Zealand Story, Dragon Ninja, Rambo, etc. sur CPC et sur machines d'arcade. Au centre de tout ça, une salle de projection vidéo équipée d'un fauteuil un peu particulier. Des démos des jeux passent en permanence, et le fauteuil bouge en même temps, selon l'image qui passe. A mon avis, vous avez intérêt à arriver tôt, parce qu'il va y avoir la queue. Titus, lui, a construit un dragon de 4 mètres de haut, dont on n'a pas réussi à savoir si c'était un mâle ou une femelle. Mais vous verrez bien sur place. Pourquoi un dragon? Parce que Knight Force, banane! Et une salle d'arcade entière attendra votre bon plaisir, et exceptionnellement pas vos piécettes, puisqu'elle sera entièrement gratuite. Faites le plein de jeux pour un an, les mecs, c'est pas tous les jours! Clou de l'exposition: un gigantesque stand Joystick Hebdo, d'au moins 1 mètre carré (mais nous sommes en pourparlers pour en avoir un second), qui éclipsera de sa beauté tout les autres, et qui sera tenu par, tenez-vous bien, Danboss et Danbiss eux-mêmes (l'un sur l'autre, parce qu'ils ne tiennent pas dans 1 mètre carré l'un à côté de l'autre).




*Maquette du Stand OCEAN*

Rendez-vous là-bas.

# LA GUERRE DES CONSOLES

En direct des Etats-Unis, Cris de Quéant nous renseigne sur le nouveau virus qui frappe les états-Unis: la 16 Bitomania.(pardon)Des consoles, encore des consoles! Vous avez tous entendu parlé de la Nec Pc Engine, véritable console 16 bits possèdant des graphismes de 256 couleurs à faire pâlir un Amiga? Oui? Et bien sachez que la version américaine et sans doute européenne vient d'être commercialisée aux Us sous le doux nom de Turbographx 16! Mais ce n'est pas tout. Le cauchemar ne fait que commencer. Si je vous dis "SEG..A", vous me répondez ? 16 bits! Gagné! Sega vient de lancer sa console mega drive renommée Genesis aux Etats-unis afin d'entamer un bras de fer démoniaque. Qui gagnera la bataille? Euh...Nintendo! Msieur! Ahah, nous avons à faire à un petit futé! Le géant Nintendo, leader aux US depuis 5 ans prépare sa grosse dynamite pour noyer la vermine: la super Famicom! Mais, comme il ne peut exister de Goliath sans des petits David avides de pouvoir, voici que le terrain de jeu de nos trois compères vient d'être souillé par un quatrième larron: Konix. La firme anglaise vient tout juste de terminer la conception de son nouveau bébé: la Konix Multi-system. Le lait va donc touner aux vinaigre. Et M'sieur Tramiel? Il est le youki? (M'sieur Tramiel, c'est le boss d'Atari) Et bien, celui-ci s'est enfermé avec les hauts reponsables de NAMCO afin de créer une...? Mais oui! Vous avez deviné! En bref, les micros peuvent trembler... freeeeeezzzzze. Si l'Atari 520 et l'Amiga détenaient les plus hautes marches du podium en matière de jeux vidéo jusqu'à présent, tout risque de changer dans les prochains mois. Pourquoi?

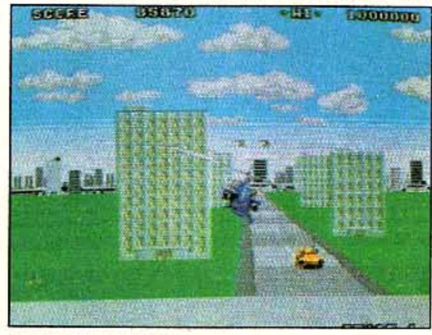
## "PARCE QUE GENESIS! MON FRERE!"

(chapitre 12, verset 3)

La console Genesis de Sega est architecturée autour d'un véritable micro-processeur 16 bits 68000. Ce petit bijou pilote plusieurs co-processeurs qui génèrent à eux seuls, tenez-vous bien, une résolution de 320x224 en...512 couleurs! Le tout en stéréo "my friend"! Le boitier se présente sous la forme d'un ovuloide équipé d'une encoche destinée à recevoir des GAME-cards identiques à celles du Master System, mais pas du tout compatible...bien sur. Outre la possibilité d'adjoindre au monstre un CD-ROM (rien que ça), il faut remarquer l'existence d'un périphérique extrèmement intéressant: le télé-Genesis. Ce dernier vous permet de jouer simultanément avec d'autres joueurs par l'intermédiaire du téléphone. En fait, il s'agit tout bêtement d'un modem 1200/1200. Mais l'idée d'incorporer ce type de "add-on" sur une console est très significatif de la stratégie Sega: "on va bouffer tous ces micros...rognneuutudddju!". Où Sega éclate (à priori) tous ses concurrents, c'est au niveau du catalogue. En effet, pas moins de 10 titres légendaires sont déjà disponibles sur la bécane: Space Harrier 2, Super Thunder Blade, Altered Beast..etc. Certains distributeurs qui importent plus vite que leur nombre, proposent déjà la Genesis au public français. Pas possiiiiible! SI C'EST POSSIBLE! Interrogé par Joystick Hebdo, Virgin Loisirs nous répond que celles-ci:



*LA SEGA 16 BITS*


*SUPER THUNDER BLADE*

-Ne sont pas compatibles avec les téléviseurs SECAM et PAL.

-Ne sont pas adaptées aux normes électriques françaises.

-Ne font l'objet d'aucune garantie, ni d'aucun S.A.V officiel.

-Ne sont pas proposées à leur meilleur prix.

Arrrggg! Rien que ça! Vous pourrez acquérir la version française bénie par Virgin Loisirs aux alentours d'Avril 1990. Qu'on se le dise!

Maître pourquoi doutez-vous de moi?

## "PARCE QUE TURBO GRAPFX 16! MON FILS!"

(cf "Nec plus ultra")

Pour commencer, inutile de vous casser les dents en prononçant le nom de cette console. Ne dites pas: "graftseu, graftzek, graf..ah zut", mais dites: "GRAFIX" c'est plus simple. La turbo est la version américaine de la Pc Engine de Nec. Ressemblant un peu à une boite à chaussure, cette console ne bénéficie pas d'un design éblouissant et pourtant! Euhhh... en démontant le petit monstre je viens de découvrir un vulgaire processeur 6502! Un 8 bits!


*SPACE HARRIER II*

Quelle honte! Mais..mais..attendez, je touche quelque chose... Incredible! J'ai dans la main un processeur graphique 16 bits pouvant générer 512 couleurs! Un 6502 qui pilote

QU'EST-CE QU'EST QUE LA LOI DE L'OFFRE ET DE LA DEMANDE ?



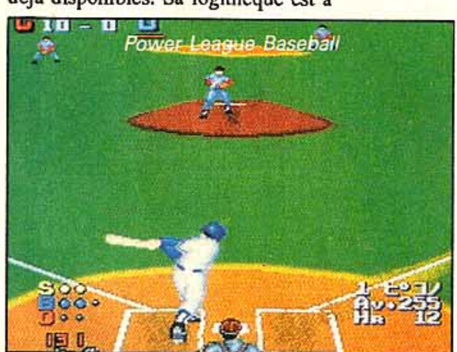







*TURBOGRAFX*

un 16 bits graphique! Aahahahah! Et ça marche! (en stéréo bien sur) A tel point que la qualité des programmes de la Turbo est presque équivalente à celle des softs Genesis! (Attention! J'ai dit presque!) Si le catalogue Sega contient des hits légendaires, celui de la Nec est encore plus impressionnant. En effet, plus de 50 titres sont déjà disponibles. Sa logithèque est à




*POWER LEAGUE BASEBALL*

ce jour, la plus importante des consoles 16 bits. Un attrait non négligeable!

Et un jour, vint Goliath. Pourquoi Goliath?

## "PARCE QUE SUPER FAMICOM! AMEN!"

(Apocalypse Paragraphe 1 Verset 1)

Attention! Les révélations qui vont suivre risquent de bouleverser les plus sensibles d'entre-vous. Prenez une chaise, respirez un bon coup et ouvrez bien grand les yeux! Je vais vous présenter doucement mais surement le nouveau monstre qui est en train d'être construit par les usines Nintendo. Si je vous dis "micro-processeur", vous me répondez? 6502! Raté! 68000! Raté!

La Famicom est architecturée autour d'un 65816 16 Bits. (un micro-processeur utilisé il y a quatre ans pour une ligne d'Apple II). Jusque la rien de sensationnel. Si je vous dis "couleur", vous me répondez? 64! Raté! 512! Raté! 1024! Raté! La super Famicom possède 32.000 couleurs! Je continue? Bon... Ce qui fera le succès de cette grosse Nintendo est l'existence d'un super processeur graphique qui peut piloter jusqu'à 128 sprites de 64x64 simultanément. De plus, sa résolution graphique atteindra la taille inégalée de 512x448! (Vous avez bien lu!). 32000 couleurs en 512x448, cela vaudra le détour!



Nintendo

Les softs qui ont fait le succès de la NES 6502 seront repris dans un premier temps avec le developpement "en Super Famicom" de Legend of Zelda...III et Super Mario Bros...IV! Le lancement de la console est prévue courant 1990...

## Attention, la guerre ne fait que commencer...

Addentum: si je vous dis GIZMO, vous me répondez? Mais non! Pas HAMSTER! Je ne vais pas vous présenter le dernier Gremlin mais un joystick hors du commun pour console Nintendo! Véritable usine à gaz diabolique, ce joystick est équipé de quatre boutons poussoirs permettant à deux joueurs de partager le même joystick! Si si! C'est ça l'amitié! Vous pourrez aussi controler le flux du tir automatique et même connecter un casque stéréo pour mieux apprécier la musique de votre jeu sans brutaliser vos parents. C'est beau le progrès...

**Cris de Quéant.**




*GIZMO*

# PAPARAZZI NEWS



## PENSEES

Microprose vient de racheter Firebird et Rainbird. Question à Stewart Bell, patron de Microprose Angleterre, qui vient en plus de diviser Microprose en trois labels différents, Microprose normal, MicroStyle et MicroStatus, chacun faisant des jeux pour une classe d'âge différente: "Qu'est-ce que vous comptez en faire? Est-ce que vous allez garder les labels Firebird et Rainbird en plus?" Réponse: "Oui, bien sûr. Firebird sera destiné à un public plus jeune que MicroStyle, et Rainbird sera complémentaire à MicroStatus, axé sur les jeux stratégiques."

Question: "Ca ne vous gène pas de commercialiser à la fois un jeu sur Greenpeace, et des simulations de guerre, des trucs dans lesquels il faut effectuer des destructions à grande échelle?" Réponse: "Non, pas du tout. Je préfère que les gens se battent sur ordinateur que dans la vie. Et puis, c'est pas plus destructeur que n'importe quel jeu où on doit descendre des aliens par vagues entières, franchement. Et puis d'ailleurs, je suis moi-même membre de Greenpeace."

Question: "Comment allez-vous vous positionner par rapport à Activision et Ocean qui ont tout les deux fait le plein de licences d'exploitation de divers films? Comment va se passer la fin de l'année?" Réponse: "On ne se positionne pas. Ils préfèrent faire un carton à la fin de l'année sur un seul produit, souvent pas très bon mais soutenu par une campagne de pub acharnée, et nous préférons vendre normalement nos produits qui ne sortent pas spécialement à Noël. Résultat: nos produits sont les meilleurs."

En plus de ça, Microprose vient de gagner le prix de la meilleure simulation de l'année pour F19 Stealth fighter, dont ils ont vendu plus de 100.000 exemplaires, tous formats confondus.

Qu'en pense MicroProse France? Rien du tout: dans 12 mètres carrés, on n'a pas la place de penser, sinon on se cogne aux double-vitrages.

## OXXONIAN

Rainbow Arts annonce la disponibilité de son dernier soft d'action-stratégie créé par la société Time Warp. La vie pourrait être merveilleuse sur OXXONIAN si l'ignoble Zargo avait oublié de naître. Cette fois-ci, cet individu a transféré à l'aide d'un accélérateur de parti cules, quantité d'organismes gloutons qui vident petit à petit les réserves de nourritures de la planète. Seul vous, un OXXONIANIAN pouvez les renvoyer dans l'espace temps...Mais pas avant que Joystick Hebdo ne recoive la version finale!

## BON PLAN



Un débat s'est instauré il y a six mois en Grande-Bretagne: les cartouches Multiface (qui existent pour Amstrad, C64 et ST) sont-elles illégales, puisqu'elles permettent de pirater des logiciels? La loi anglaise est stricte mais un peu floue: elle interdit l'utilisation, la vente, etc. de produits qui sont "spécifiquement destinés au piratage". Or, la Multiface ne l'est pas (puisque la pub n'y fait pas allusion). Par sécurité, le fabricant a décidé d'annoncer dans ses publicités qu'il allait bientôt arrêter la commercialisation de ces cartouches. Et du coup, les ventes montent vertigineusement. Ca dure depuis six mois. Petits malins, va.

## GREVE

Il y a un mois et demi, lors d'un salon Atari en Angleterre, auquel la filiale locale n'avait pas jugé bon de prendre un stand, une pétition a circulé, ramassant 1700 signatures, à l'intention de Jack Tramiel, pour qu'Atari Angleterre s'implique un peu plus, prenne des stands dans les Shows et aide les utilisateurs. Cette pétition a ensuite circulé dans tous les clubs d'utilisateurs. Réactions d'Atari England: "Nous ne savions pas qu'il y avait un problème. Mais nous acceptons d'en discuter".

## ADRESSE

Atari, comme vous le savez certainement, a changé d'adresse, pour des raisons indépendantes de sa volonté. Si vous ne le savez pas, c'est que vous n'êtes pas un lecteur fidèle, auquel cas, allez mourir, no future. Dans le cas contraire, voici sa nouvelle adresse: 79 avenue Louis Roche, 92230 Genevilliers. Et y a même un téléphone: (1) 47 33 77 14. C'est pas une raison pour les embêter sous le premier prétexte venu. Et défense de fumer dans les locaux, merci d'avance.

## DES NAZIS DANS LE SOFT

Le gouvernement ouest-allemand a réglementé l'importation des logiciels de jeu à caractère militaire. Une réglementation pouvant aller jusqu'à l'interdiction pure et dure de diffusion. Résultat: Silent service et Rocket Ranger ont été interdit à la vente. Raison invoquée: le thème mettant en scène des nazis d'une manière ou d'une autre. Le gros problème, c'est qu'une bande de hackers a décidé de titiller l'Etat en distribuant par l'intermédiaire de bulletins board privés, un jeu qui se nomme, tenez-vous bien: Hitler Dictactor. Le logiciel a tellement été copié que l'état allemand n'est plus en mesure de stopper cette démangeaison. Le logiciel pirate vous met dans la peau d'un nazi commandant un camp de concentration. Vous devinez la suite...

# LE FETICHE MAYA

## SILMARIS sur ST

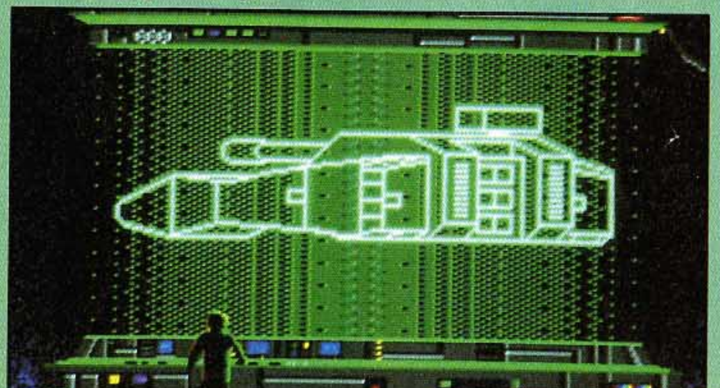
Vous êtes prêt à vivre une VRAIE aventure? Ouais? Alors embarquez! Vous voilà dans le pays du soleil, là où "il fait trop chaud pooouuur travailleeeeer...", le sombrero sur le nez, en guise en guise en guise de parasol. Voilà, le décor est planté. Vous, de votre côté, c'est short-kaki-chemise-de-même-couleur-patogas-et-Jeep-qui-roule-partout. Vous traversez la savane, sur des ponts qu'on se demande COMMENT ça tient debout, à la recherche, donc, du fétiche Maya, vous l'aviez compris! Dans votre escapade vous visiterez des temples incas, où des dieux à plumes font des incantations étranges, où des tapisseries représentent des endroits zarbis, et où des statuettes effrayantes vous mettent en garde contre des dangers sournois. Bref, y'a de l'ambiance! Et c'est tellement bien dessiné, qu'on s'y croirait, en Amérique du Sud. C'est de la bonne aventure, digne de n'importe quel Indy expérimenté, mais où l'arcade tient un rôle non négligeable. Combats divers, conduite de la Jeep sur sentiers égarés, traversée de passerelles à haut risque sont au menu, entre autres. Prenez vos précautions avant de jouer: le Pulco ne sera pas fourni avec le soft. Bien sûr à suivre... et on vous fera un test plus complet dès que nous recevrons la version def.




# OMEGA

## ORIGIN sur AMIGA

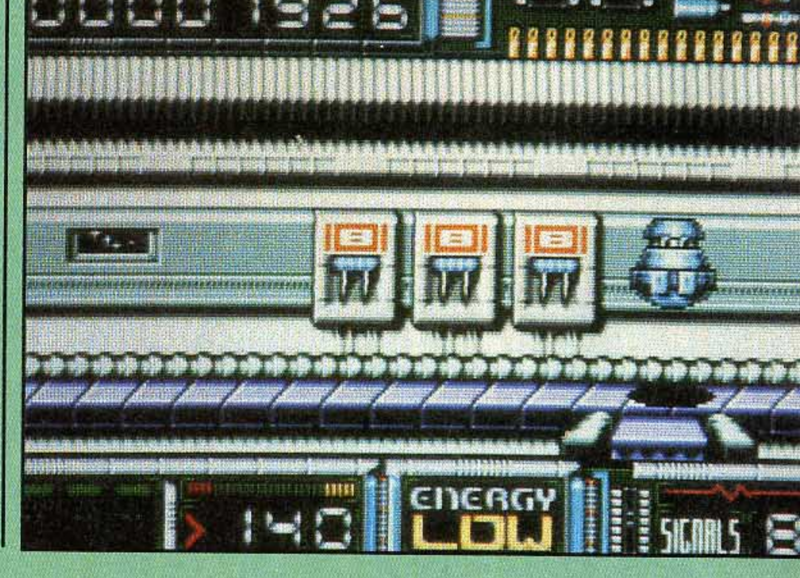
Ambiance services secrets, vous travaillez sur le projet d'un nouveau tank ultra-révolutionnaire. Et il n'y a vraiment que le tank que l'on peut qualifier comme tel, parce que le jeu, lui, est ce qu'il y a de plus ennuyeux. Trois quarts d'heure de soi-disant protection du projet, et rentrez-moi votre code ici, et votre nom là, et faites voir un peu qu'on vous vérifie votre empreinte rétinienne et un tas de trucs vraiment palpitants, quoi! Puis arrive le test de l'appareil, alors là, joie intense, on voit enfin quelque chose: et c'est nul! Ce sont des petits tanks mal dessinés qui avancent hip-hop en smurfant, puis qui s'envoient des petits prouts minables. Franchement, si c'est ça être espion militaire, je préfère encore mettre des contredanses aux bagnoles mal garées, avec un petit carnet dans la poche et un stylo sur l'oreille, là au moins y'a de l'action.(T'es con ou quoi ? NDLR)

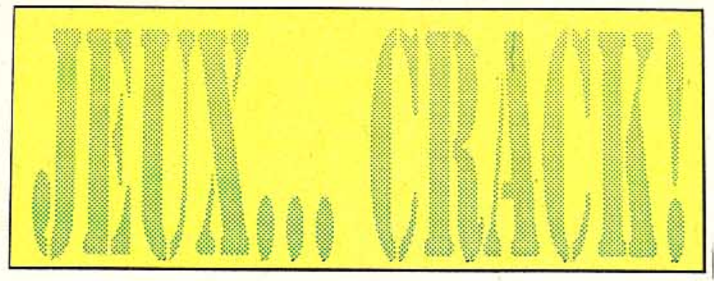


# STEEL

## HEWSON sur ST

Vous vous souvenez du petit robot pacifiste dans "Le Trou Noir" de Walt Disney? Hé bien là, le bon robot moralisateur, c'est vous. Et vous êtes dans un vaisseau spatial aux couloirs labyrinthesques, poursuivi par d' autres robots, plus méchants, qui vous tirent des rayons laser et vous rentrent dedans sans vergogne. Et lorsque vous embrassez violemment l'une de ses mauvaises machines, ça fait le bruit d'une cuillère à café sur une boîte de ravioli vide (thonk!) et vous perdez de l'énergie. Vous pouvez évidemment vous aussi leur tirer dessus des petites traînées de laser bleues, mais ça aussi, ça fait perdre de l'énergie. Et elle n'est pas facile à se procurer l'énergie dans ce monde métallique, électronisé et hostile. Ce monde qui, d'ailleurs, est très bien réalisé à l'écran, avec pleins de tubes, de plaques, de cadrans, de leviers et toutes sortes de chose spatiales.






# GAGNEZ UN CHEQUE DE

**300 F** POUR UN PLAN ou UNE SOLUCE
**200 F** POUR UN LISTING
**50 F** POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, inédits, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

**JOYSTICK Hebdo**
**Jeux Crack**
**177 rue Saint-Honoré,**
**75001 PARIS**

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprenez cette disquette ou cassette, mettez-là dans le lecteur, et tapez **LOAD"***NOM du PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original et tapez **RUN.**



## Un super JACK'S POKE de 4150 F.




MAUBERT (1000 F.), FUNARO (400 F.), CASSIER (350 F. à chacun), BOUTAVANT, DEMANNET (300 F.), LUCAS (250 F.), BANCEL, PARIS, PERMANNE, ZERBIB (200 F. à chacun), DARMON, PRADOS (150 F. à chacun), DEGRANGE, LE BIHEM (100 F. à chacun) BALANTZIAN, BARTHELEMY, DASSSENOY, OMD, SEB (50 F. à chacun).

***DANBOSS & DANBISS***

### VIGILANTE — AMSTRAD

Pour avoir 255 vies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3E Ø3 32 Ø1 FE 21 Ø2 et remplacez-les par 3E FF 32 Ø1 FE 21 Ø2
(Diégo PRADOS)

### DYNAMIX — COMMODORE

Pour avoir du temps infini :
POKE 25444,234
POKE 25445,234
POKE 25446,234
Pour relancer le jeu :
SYS 1Ø432
(Eric LE BIHEM)

# PREVIEW!

## WINGS OF FURY

**BRODERBUND sur AMIGA**




Un porte avion. Dessus, un avion. Aux commandes de cet avion, vous. Vous qui devez tout d'abord choisir quel type de projectiles vous voulez transporter avec vous, puis qui devez vous élancer sur la piste de décollage du bateau. Ensuite, VOTRE mission: tuer toutes ces faces de citron, vous m'avez compris? Vous volez au dessus de la mer, et le moindre avion que vous apercevez, avec un rond rouge sur le flanc, vous le descendez. Mais c'est pas si simple, ne vous méprenez pas, car eux aussi tentent de vous cracouiller la tronche. Et avec des mitraillettes j'vous f'rais dire. Et si votre avion se met à cracher des flammes et à gerber de la fumée noire, vous avez intérêt à vite faire demi-tour, sinon c'est le nez dans la flotte... Lorsque vous joystickez de côté, l'avion a une superbe envolée, comme à la télé, dans le feuilleton "Les Têtes Brûlées". Et quand votre moteur brûle, aïe aïe aïe ma mèèèère, j'ai les zlibadouilles qui palpitent! Le zing est très bien dessiné, le porte avion ressemble à une belle maquette et le décor "Atlantique en bas, ciel noir au-dessus", pô pô pô c'est joli! Ma parôôôôôle!!!

## MARS COPS

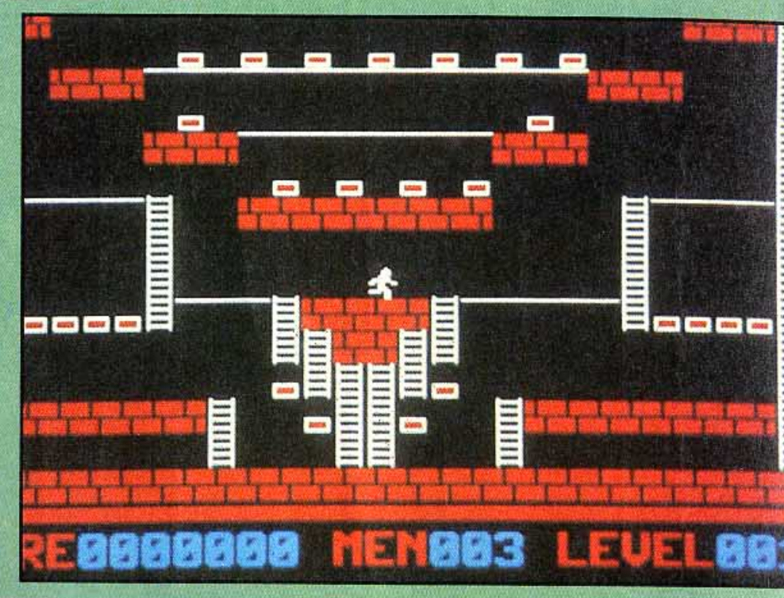
**AMIGA**

En tant que bon flic de l'espace que vous êtes, c'est à vous que revient LA mission, celle qui va vous envoyer jouer les cow-boys sur Mars. C'est pas la porte à côté. Ni la suivante. Et pour ce voyage intersidéral, il vous faudra tout d'abord choisir LA mission elle même, le personnage (on peut même être une gonzesse!) entre plusieurs jolies petites bouilles digitalisées (tudieu, c'est bô.) et le matos que vous emporterez avec vous pour vous défendre, juste au cas où. Est-ce que vous êtes prêt pour le grand départ? On y va!
Tout est en place. Pare-brise à hauteur des yeux, tableau de bord supportant une collec' de cadrans pas possible, et y'a même (ils y ont pensé, je suis touché!) mon petit

# LODERUNNER

## COURBOIS SOFTWARE sur AMIGA

Loderunner, ça commence pas mal. Au tout début. Synthétiseur vocal, musique sympa, on s'attend à "quelque chose". Et voilà qu'apparaît sur l'écran... un caca en une dimension, (fabrication artisanale d'échelles, de briques) de petits bonshommes qui courent, grimpent, sautent, et vous poursuivent, vous qui devez "manger" des machins carrés, laids, que ça m'ouvre pas l'appétit. Vous l'avez reconnu, c'est celui-là même qui nous a tous éclaté un jour ou l'autre, sur un des nombreux ordinateurs que nous avons eu jusqu'à maintenant. Il n'a rien d'original, on a déjà vu la même chose, en mieux, en plus évolué, en plus marrant et en plus recherché des dizaines de fois. Mais enfin, il est vrai que c'est toujours amusant de faire cavaler ce petit mec sur tout l'écran, de lui faire lâcher des bombes formant des trous dans les briques et de lui faire traverser un vide vertigineux, suspendu par les bras à une "corde". C'est du classique pas très original, et du déjà-vu pas nouveau, mais pour peu que vous ayez gardé cette âme bon enfant qui vous fait encore vous éclater sur Pac-man, vous pourrez trouver un intérêt à Loderunner.




# NIGTHWALK

## ALTERNATIVE SOFTWARE sur AMIGA

Esprits frappeurs, mort-vivants, et bestioles monstrueuses sont au rendez-vous sous une lune certainement pleine, dans un cimetière lugubre aux tombes entrouvertes. Vous, vaillant gaillard armé d'arc et de flèches, vous allez nous planter ces zombies verdâtres qui marchent vers vous les bras tendus et la démarche incertaine. Vous allez aussi abattre ses guêpes géantes qui vrombissent sans scrupules, tout en évitant ces fantômes planant au-dessus de votre tête. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore deviné, ce soft est un remake complet et raté de Gohst'n Goblins. Raté parce que lent, parce les couleurs de l'Amiga sont exploitées vraiment aux minimum et parce que le plagiat du jeu nommé ci-dessus est tellement flagrant que c'en est insupportable. Mis à part ces quelques points techniques, ça reste quand même et malgré tout un bon jeu, pour autant que l'on ne connaisse pas Gohst'n Goblins; et la musique est réussie (genre hip-hop brozeur).






nounours de quand j'étais petit et qui ne m'a jamais quitté. Tout ça dans un graphisme à vous décoiffer, et chtrabidouiller, par une animation je-ne-vous-dis-que-ça! Départ en trombe dans un tunnel style la Guerre des Etoiles (tintintintiiiiiiiinn), l'écran est pris de vibrations frénétiques, mamamyaa, et vous voilà éjecté dans l'espaaaace, frontière de l'infini (C'est pas l'histoire d'un spermatozoïde, çà? hum? NDLR). C'est à vous de jouer, détruire les astéroïdes avant qu'ils ne viennent vous embrasser de trop près, trouver Mars, se poser dessus sans bobo, trouver l'objet du délit, remettre tout çà dans l'ordre, et qui c'est qui pose les questions ici? Votre mission sera réussie taratariii taratarааaa!!!! Si vous ne pensez à rien......



# JEUX... CRACK!

## BMX KIDZ
COMMODORE

Pour pouvoir choisir votre tableau de départ, tapez 'VIVALDI' à l'image de présentation, suivi d'une lettre de 'A' à 'F'
Merci Kidz ???
(LUCAS)

## PHANTOM CLUB
AMSTRAD

Pour choisir l'écran :
POKE &EØ1Ø,Nb
Pour avoir l'énergie infinie :
POKE &54A4,&3C
Pour avoir les vies infinies :
POKE &544B,Ø
(Diégo PRADOS)

## ARKANOID II
AMIGA

Durant le chargement, appuies sur le bouton gauche de la souris et...SURPRISE !!!!
(De Mannet)

## PSYCHO SOLDIER
COMMODORE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 594ØØ,165
RUN
(Eric DEGRANGE)

## POWERSTYX
AMIGA

```
1 REM Vies infinies pour POWER STYX de De MANNET
1Ø DATA 2c7e,5,9,2Ø81,1Ø3,88c5,43fe,c
2Ø DATA fØØ5,3Ø41,14a,12dd,51cd,1ØØØ1,23Ø1,dcØ1
3Ø DATA 5,23Ø1,83,4e62,32c1,4e7a,4ebe,c
4Ø DATA fØ1f,41ff,f,294d,117,4ef1,11,41ff
5Ø DATA 13,23cd,a,4143,4efe,a,4ØØ5,34Ø1
6Ø DATA 66Ø5,7,e44b,4efe,7,dØØ5
7Ø FOR A=128Ø& TO 137Ø& STEP 2
8Ø READ B$: B=VAL("&h"+B$)-5
9Ø C=C+B: POKEW A,B: NEXT A
1ØØ IF C<>2868Ø4& THEN PRINT "Erreur...": END
11Ø PRINT "Insérez le disque, cliquez CANCEL ..."
12Ø PRINT " ... et tapez une touche"
13Ø IF INKEY$="" THEN 13Ø
14Ø CALL 128Ø&
```



## HAWK EYE
ATARI

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets :
53 6E ØØ 4A 6A ØØ FE 8A
dans le fichier A.DAT et remplacez les par :
4E 71 4E 71 6Ø ØØ FE 8A.
(OMD)

## DOMINATOR
ATARI

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .IMG et rechercher les octets:
53 79 ØØ ØØ 5A D6
et les remplacer par :
4E 71 4E 71 4E 71.
(SEB)

## KENSEIDEN
SEGA

Il existe une pièce secrète, ou vous pouvez récupérer votre énergie. Pour accéder à cet écran, au deuxième niveau, escaladez le Boudha, et pointez le joystick vers le haut. (David DARMON)

## MORE DE RIRE

**Vous aussi.... vous en avez de bien bonnes??? Envoyez-nous vos blagues, les meilleures seront publiées.**

**JOYSTICK Hebdo**
**177 rue Saint Honoré**
**75001 PARIS**

C'est un homme noir qui est dans un desert, assoife, fatigué.. Il rampe et il voit un lezard. Comme il est affamé, il l'attrape, et le lezard commence à lui parler
-Ne me mange pas! et je t'offrirais 3 voeux..
L'homme céda à la tentation, et le lezard se transforma en une superbe nana, qui lui demanda ses trois voeux...
-"Je voudrais être blanc, avoir toujours de l'eau, et de voir beaucoup de culs..."
Ses voeux furent exaucés .. Il est maintenant Bidet, au Negresco à Nice!
(CANO David)

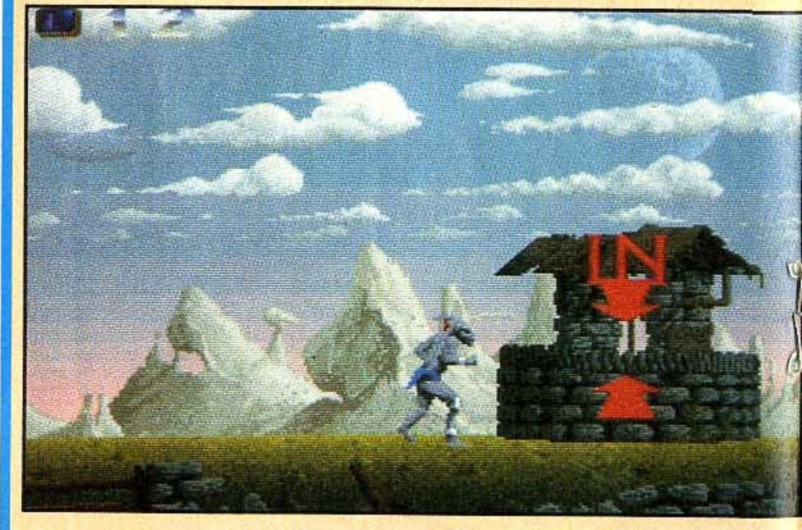
# TEST!

# SHADOW OF THE BEAST

**PSYGNOSIS • TESTE SUR AMIGA • DISPONIBLE AMIGA**

Le voilà, le grand cru. Il est beau, il est tout frais, il sent bon le sable chaud. C'est l'événement qu'on attendait, on l'a reçu, j'ai joué avec, et je m'en vais de ce pas vous dévoiler TOUT. C'est superbe, c'est magnifique, c'est grandiose, c'est fabuleux, c'est féerique (vous me dites quand vous en avez marre, hein!) c'est extraordinaire, c'est... bon j'arrête! Vous courrez, petit être violet aux yeux rouges que vous êtes, sur une sorte de prairie, aux abords d'une rangée d'arbres (on dirait des chênes), sur fond de paysage montagneux et nuageux. Et l'action commence tout de suite: des chauves-souris vous foncent droit sur la tignasse, des rochers rebondissant tentent de vous aplatir, des plantes à la croissance ultra-rapides cherchent à vous empaler, sous vos pieds. C'est dingue, hein? Y'a dix mille mètres carrés de terrain tout autour, et c'est SOUS vos pieds que le trou se forme. Pas de pot! Donc vous entrez dans l'arbre servant à cette occasion d'entrée. Donc. Et vous voilà parti dans un dédale de plans, d'échelles, de trous, et de toutes sortes d'aspérités géographiques à franchir. Tout cela accompagné, par ordre d'arrivée en scène, d'araignées velues, de criquets géants, de pics démesurés et meurtriers, et d'une flopée d'animosités monstrueuses, plus belles les unes que les autres. C'est animé démentiellement par 13 scrollings différentiels, les décors (ahhh... les décors) sont au-delà de ce que l'on pouvait espérer. Voilà pour la technique, passons à la pratique.

Le petit bonhomme, dont la vie est




jusqu'à ce que vous arriviez à l'entrée des galeries souterraines située dans un tronc d'arbre (la direction à prendre est indiquée par des grosses flèches rouge clignotante, vous pouvez pas vous tromper). Je vous conseille de l'emprunter, parce si vous continuez, c'est la mort assurée à cause qu'un trou à la con s'ouvre juste

entre votre mains serrées convulsivement autour de votre joystick, peut, selon les adversaires: balancer un crochet du droit (je vous dit pas la patate!), faire la même chose accroupie (indispensable pour les insectes qui font crac-crac-crac), sauter en l'air, et nous la jouer à la japonaise avec une envolée, jambes en avant, à la Bruce-



Lee. Il a douze vies à son actif, et c'est pas de trop. Quand il se prend un rocher sur la gueule, un pic dans le cul ou pire, la corne d'un scarabée géant dans les ouïlles, il tremblote légèrement, perd une vie, et repart sur le même rythme frénétique. Si par malchance survient le coup fatal, qui lui vole sa dernière vie, alors, vexé comme un pou, il devient squelette et s'effondre sur lui-même. Puis vous avez alors droit à une jolie image de désolation marécageuse (avant-goût de l'eau de là!), et c'est reparti pour un tour de rechargement de disquette, et de défilement de générique, et on recommence depuis le début. L'inconvénient, c'est qu'au début on meurt plutôt fréquemment, et le temps de chargement lasse. Mais c'est surtout le retour à la case départ qui sape le moral. De toute façon, si le temps vous paraît long entre les parties, écoutez la musique. Elle est sublime! Voilà pour la pratique, jetons un oeil du côté esthétique: la boîte, plus grande que la moyenne, est superbe; le jeu est constitué de deux disquettes (protection contre les copies oblige) . Dans la même boîte, emballé proprement sous cellophane, vous aurez droit à un merveilleux tee-shirt noir frappé de l'emblème de SHADOW OF THE BEAST! C'est cool.

**Kaaa**

**GRAPHISME : 20**
**SON : 20**
**ANIMATION : 19**
**INTERET : 18**



# JEUX... CRACK!

## DEFLEKTOR
AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 7E Ø4 FE Ø2 et remplacez-les par ØØ 32 7E Ø4 FE Ø2
Pour ne pas avoir de surcharge, remplacez les octets D8 AF 32 58 23 2A par C9 AF 32 58 23 2A et remplacez les octets D8 2C 22 5C 23 7D par C9 2C 22 5C 23 7D
(Diégo PRADOS)

## DEATH WISH III
AMSTRAD

```
10 ' DEATH WISH III
20 ' AMSTRAD K7 de Patrick FUNARO
30 ' MUNITIONS INFINIES
40 FOR I=&320 TO &338
50 READ J$:J=VAL("&"+J$):POKE I,J
60 NEXT
70 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &4005,&2E
80 MODE 1
90 CALL &320
100 DATA 21,00,40,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,3E,A6,32,8E,21,32,34,24,C3,84,03,00
```

## SHINOBI
SEGA

Encore un truc 'achement compliqué!!! Ah que même que DANBISS a pas pu (warf) le tester...
Pour commencer au niveau désiré, diriger le joystick en diagonale en pressant le bouton 2.
(David DARMON)

## RUNNING MAN
AMIGA

Dans la table des High-scores, prenez le nom de "DdliSsKk" (attention respectez bien les majuscules et minuscules) et vous aurez de l'NRJ infinie.
(Sylvain De MANNET)



## ENDURO RACER
AMSTRAD

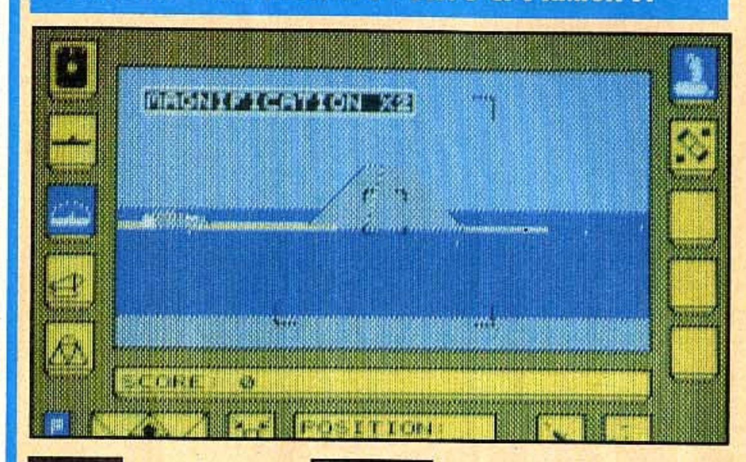
```
10 ' ENDURO RACER AMSTRAD K7
20 ' TEMPS INFINI de Patrick FUNARO
30 ' JOYSTICK HEBDO
40 FOR I=&100 TO &129
50 READ J$:J=VAL("&"+J$):POKE I,J:NEXT
60 MEMORY &2000:LOAD""
70 POKE &A000,PEEK(&BC0E):POKE &A001,PEEK(&BC0F)
80 POKE &A002,PEEK(&BC10)
90 POKE &BC0E,&C3:POKE &BC0F,0:POKE &BC10,1
100 CALL &4005
110 DATA E1,E5,6F,7C,FE,AC,7D,C2,00,A0,3A,00,A0,32,0E,BC
120 DATA 2A,01,A0,22,0F,BC,3E,C3,32,EF,AC,21,24,01,22,F0
130 DATA AC,C3,0E,BC,3E,B7,32,5C,65,C9
```



# TEST!

# CARRIER COMMAND

**RAINBIRD • TESTE SUR CPC • DISPO CPC-AMIGA-ST**




Tu viens de prendre des galons, et pas qu'un peu puisque tu commandes un porte-avions, oui oui! rien que ça!! Et en plus tu sais faire un tas de choses comme par exemple piloter un chasseur! Le super Joystick-man, kôa!!! T'es vraiment bath, man!! (héhé!)
Je le dis tout de suite, une belle réalisation, et je suis vraiment content parce que ce n'est pas souvent le cas en ce moment sur notre bon vieux CPC: un bath game!!
L'écran te donne une vue du pont d'envol en perspective avec, au-delà la mer jusqu'à l'horizon et, tout autour, des icônes pour exécuter une foule de choses, plus un radar. Tu commences par contrôler si tout va bien à bord (très bien commandant, merci et vous?!!), tu vois maintenant l'ensemble du vaisseau en coupe avec les dommages éventuels. Retour à la vue sur le pont par sélection d'icône et brusquement:
-Echo radar droit devant commandant!
-Branle-bas de combat, tout le monde à son poste!
Tu prends tes jumelles en cliquant sur le grossissement variable de 1 à 8 fois et, tu vois très précisément un sous-marin en surface. L'objectif identifié il s'agit maintenant de le détruire et là tu choisis le chasseur ou l'engin amphibie. Cet engin sélectionné tu vas l'armer au mieux en passant par les ateliers des ponts inférieurs qui possèdent un choix important d'armes différentes, chacune ayant une fiche technique: poids, portée, puissance etc.
L'engin préparé, tu le montes sur le pont et te voilà paré pour la mission de destruction. L'avion comme l'amphibie sont en perspective filaire, mais l'animation assure. Je te garantis des heures de découverte, avec ton avion, par exemple, tu manques bientôt de carburant et atterris sur la piste d'une petite île pour refaire le plein.
Un seul point négatif: la doc rédigée entièrement en anglais t'oblige à faire un peu d'effort pour suivre, une doc pourtant très bien faite et vraiment complète avec toutes les images d'écran et les explications, dommage dommage, un investissement complémentaire que MICROPROSE FRANCE n'a pas su ou voulu faire.
Un soft avec de l'action et de la stratégie: à posséder absolument.

**François**

**GRAPHISME : 15**
**SON : 12**
**ANIMATION : 14**
**INTERET : 15**

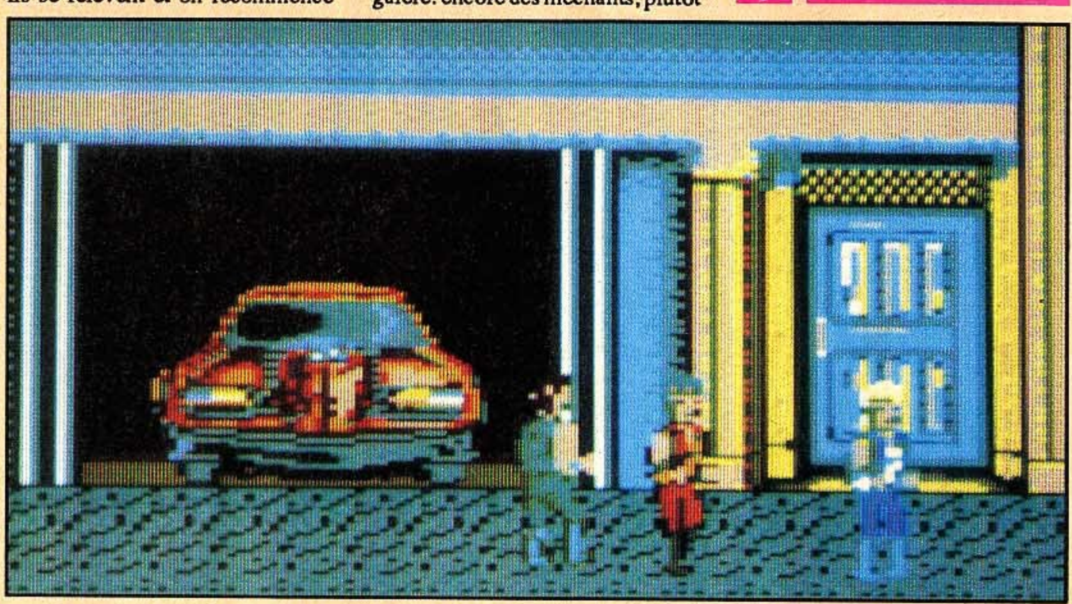
# DOUBLE DRAGON

**MELBOURNE HOUSE• TESTE SUR CPC 6128 • DISPO CPC 6128-C64-ST-AMIGA-PC**

J'me baladais peinard du coté du garage à Dédé, j'avais rancard avec Sylvie ma petite amie, impeccable, tout baignait, quand j'aperçois deux mecs à l'allure patibulaire (mais presque!) qui viennent vers moi. Arrivés à ma hauteur, sans prévenir, le premier m'décroche une chataîgne, j'te raconte pas, l'autre me prend par derrière (le vicieux!).
"Réveille-toi Jeannot, y'a pas de temps à perdre sinon, tu vas te faire tellement bien arranger que Sylvie ne risque plus de te reconnaître avant longtemps!!".
J'empoigne mon joystick, je saute très haut et, je fonce le plus vite possible vers la droite de l'écran, là j'me retourne et j'reprends mon élan pour rentrer dans l'lard de ces deux malfaisants. Coups de savate répétés, coups de poing comme dans un punching-ball, tout ça dans un maniement effreiné du joystick, tiens prends celle-là dans la gueule et l'autre dans les c....! Les sprites de taille correcte se déplacent bien avec des mouvements précis mais tout se mélange, les couleurs se confondent: "C'est quoi tout ça, un bras, une jambe, à toi, à moi, j'sais plus!" Bonjour la salade!!! Les deux terreurs viennent de se vautrer, mais ils se relèvent et on recommence jusqu'au K.O final. J'remets un peu d'ordre, les cheveux, les fringues un peu déchirées, tu vois la dégaine pour retrouver ta nana!! Je continue tranquillement la rue dans un scrolling latéral un peu saccadé et, 50 mètres plus loin la même galère: encore des méchants, plutôt craignos le quartier!!! Les sprites et le décor s'ajoutent dans un amas de pixels, la musique te fatigue et les bruits des coups ou des chutes sont à peine marqués. Une réalisation très attendue mais hélas! bien décevante.

**François**

**GRAPHISME : 10**
**SON : 11**
**ANIMATION : 13**
**INTERET : 9**



# JEUX... CRACK!

## THUNDERBIRDS — AMSTRAD

```
10 REM Energie infinie tous niveaux sur THUNDERBIRDS
15 REM version Disk
2Ø REM (descend quand meme mais on ne meurt pas)
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø5E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>9133 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,&4Ø:POKE &9ØØ9,&EB
12Ø IF C=1 THEN POKE &9Ø1A,&6C:POKE &9Ø1F,&8D
13Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
14Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
15Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B ET DEPROTEGEZ-LA"
16Ø CALL &BBØ6:CLS:POKE &9Ø5C,&66:CALL &9Ø16
17Ø PRINT"FAITES UN RESET ET CHARGEZ VOTRE JEU":NEW
18Ø DATA CD,2C,9Ø,3E,4F,32,C8,8Ø,3E,FA,32,C9,82,3E,4E,32
19Ø DATA 5C,9Ø,CD,2C,9Ø,C9,CD,41,9Ø,3E,8B,32,44,8Ø,3E,AC
2ØØ DATA 32,64,83,3E,4E,32,5C,9Ø,CD,41,9Ø,C9,21,ØØ,8Ø,16
21Ø DATA ØB,ØE,15,CD,56,9Ø,21,ØØ,82,16,1F,ØE,11,CD,56,9Ø
22Ø DATA C9,21,ØØ,8Ø,16,ØA,ØE,14,CD,56,9Ø,21,ØØ,82,16,1E
23Ø DATA ØE,14,CD,56,9Ø,C9,1E,ØØ,DF,5C,9Ø,C9,66,C6,Ø7,ØØ
```

## CHICAGO 9Ø — AMSTRAD

Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteur les octets 3A 53 Ø9 3D F2 et les remplacer par 3A 53 Ø9 ØØ F2
(Patrice MAUBERT)

## XYBOTS — AMSTRAD

Pour avoir des crédits infinis :
POKE &721F,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &8627,Ø
POKE &89AØ,Ø
POKE &8AD1,Ø
POKE &8AD2,Ø
POKE &8AD3,Ø
(Patrice MAUBERT)

## BUTCHER HILL — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1139,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &112D,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE &13BB,Ø
Pour avoir des balles infinies :
POKE &1Ø99,Ø
Pour avoir des grenades infinies :
POKE &1ØFD,Ø
(Patrice MAUBERT)

## DOMINATOR — AMSTRAD

Pour avoir des vies infinies :
POKE &Ø733,Ø
(Patrice MAUBERT)

## BOMBUZAL — COMMODORE

Pour avoir des vies infinies : POKE 549Ø,173:RUN
(Eric DEGRANGE)



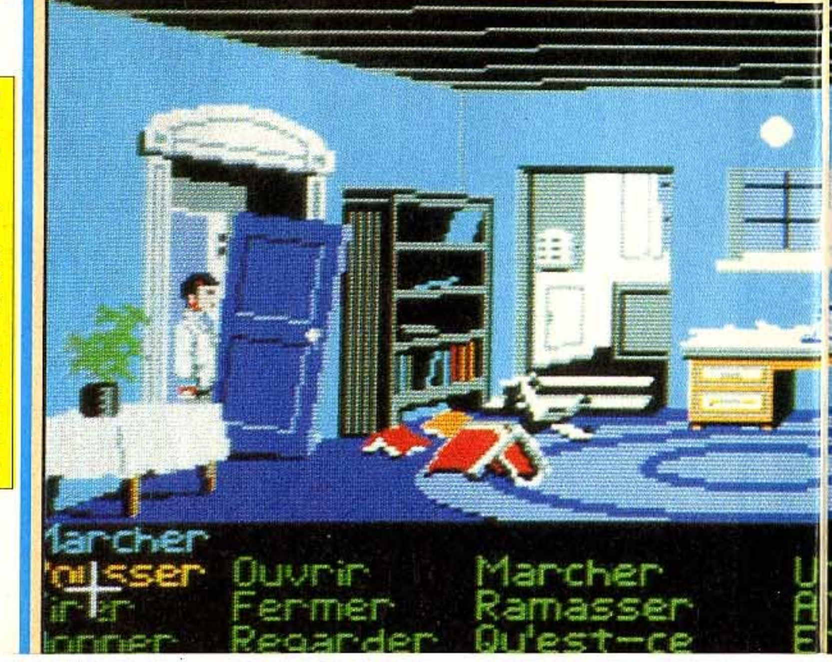
# MORE DE RIRE

C'est un routier qui est dans son camion. Il est heureux, il fait beau, il chante: "J'suis routier, j'mappel Marcel, j'ai un beau camion palalapapa". Il voit une bonne soeur sur le bord de la route: "Vous allez où ma soeur?" La soeur: "A Versailles", "Montez ma soeur, j'y vais aussi."
Il reprend sa chanson: "J'suis routier, j'm'appel Marcel, J'ai un gros machin, j'me ferais bien la soeur palalapapa". La soeur reprend en chantant: "J'aimerais bien me faire un routier tralalala"
Ils descendent, le routier se fait la bonne soeur dans les fourrés, et ils remontent tous les deux dans le camion.
"J'suis un routier, j'm'appel Marcel, j'me suis fait la soeur, j'suis content" Et la soeur, épanouie, reprend: J'suis pas bonne soeur, j'vais au bal masqué, j'mappel Gérard, j'suis un travelot". **(LAURENT David).**

# TEST! INDY

**LUCASFILM • TESTE SUR ST • DISPO ST-AMIGA-PC**

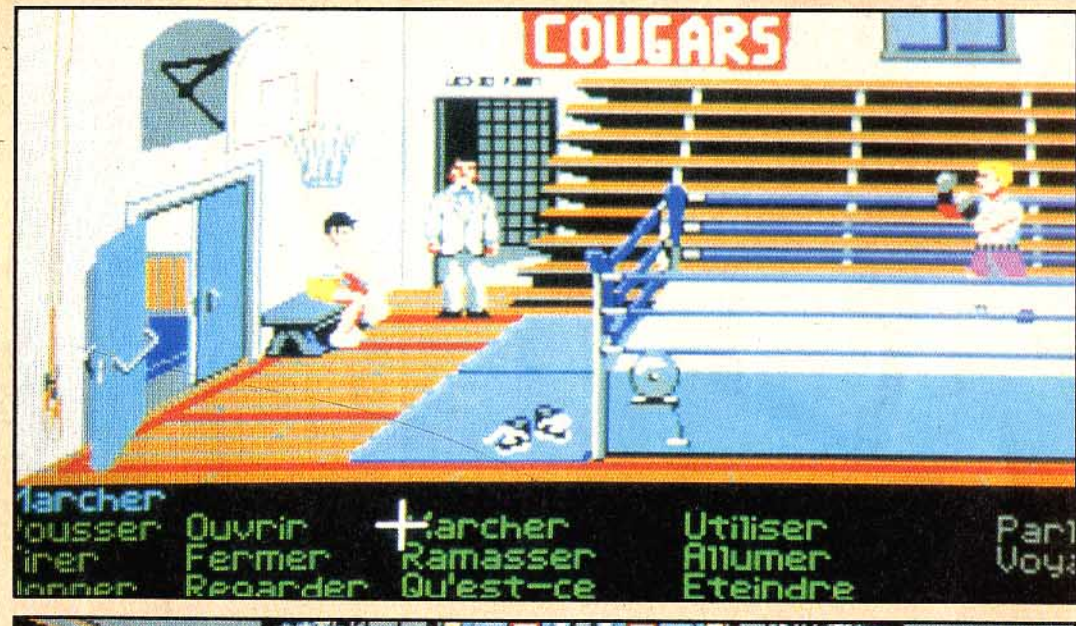
Nous revoici de nouveau plongés dans l'univers fantasmatique des aventures d'Indy, archéologue averti en quête d'objets rares. Et cette fois, notre bélâtre ne s'attaque pas à un mince morceau, puisqu'il recherche le sacré Graal, carrément : celui-là même que les chevaliers de la table ronde recherchaient quelques centaines d'années auparavant, et que le papa de notre héros recherchait également avant de s'être fait enlever. D'une pierre deux coups, le professeur Jones va à la recherche de son paternel ET du sacré Graal. Une fois son costume rudimentaire d'aventurier enfilé, et sans oublier quelque carnet de notes indispensables à la réussite de l'entreprise, notre héros s'en va à Venise (la carte géographique où l'itinéraire de l'avion s'inscrit en un filet gras, comme dans l'film) où il aura loisir d'explorer une bibliothèque pourvue de forts intéressants ouvrages. Je ne vous dirai pas par où il est passé, mais nous retrouvons ensuite notre héros errant dans des catacombes vénitiennes, fouet à la main, le courage se lisant dans son regard bleu et concentré. Sacré Indy! Quant à la suite, le mieux c'est d'y jouer soi-même pour s'en rendre compte. Pour ma part, j'ai tout d'abord été un peu déçu par le graphisme. C'est pas franchement du grand art. Ensuite j'ai trouvé que la musique thème de la série, composée à l'origine par John Williams, devenait une ridicule petite chansonnette synthétisée. La manipulation du jeu n'est pas non plus de la plus grande simplicité: une liste d'action se trouve en bas de case, et il n'est pas toujours évident de faire faire ce que l'on veut au personnage. Mais ce qui m'a le plus chiffonné, dans cette affaire, c'est que par moment on a l'impression d'assister tout bêtement à un dessin animé: les personnages papotent entre eux, marchent dans la pièce de long en large, et font plein de trucs sur lesquels nous n'avons pratiquement aucun contrôle. Mais mais mais, malgré ces petits désavantages, on peut se laisser aisément prendre au jeu; c'est une aventure qui tient debout, c'est plein de bonnes idées, et avec un peu patience et beaucoup de persévérance, on arrive tout de même à prendre son panard. Certes, ça n'a plus grand rapport avec les aventures à cent à l'heure qu'on nous offre dans les salles de cinéma (ça relève davantage de l'énigme policière que de l'aventure proprement dite), mais ça réserve tout de même quelques

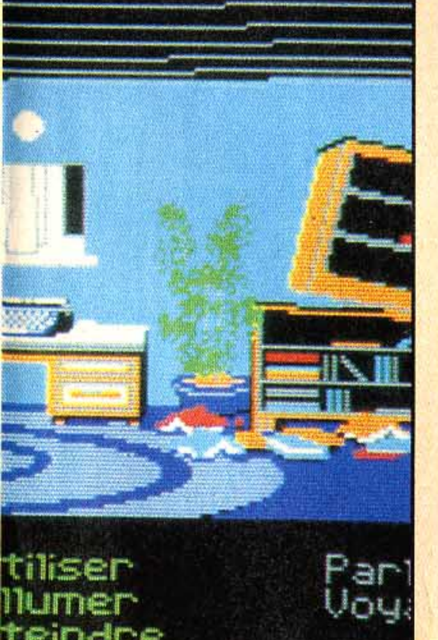


petites surprises palpitantes. Le soft entièrement en francais,se présente sous la forme de six disquettes, pas moins, et du VERITABLE carnet de bord de papa Jones, écrit à la main, avec plein d'illustrations, des coupures de presse etc. Allez! En route vers de nouvelles aventures... Tintintiiiinnnnnnn!!!!!

**Kaaa**

**GRAPHISME : 12**
**SON : 14**
**ANIMATION : 14**
**INTERET : 17**






# JEUX... CRACK!

## BEAM
**COMMODORE**

Pour que le jeu marche sur un 128: POKE 27563,Ø5
J'ai en effet remarqué que Magic Bytes n'ont pas fait attention à l'adresse $DØ3Ø sur les 128 ce qui passe le jeu en 2Mhz et fait crasher le jeu
Pour avoir du temps infini :
POKE 27212,173
SYS 28929 (relance)
(Eric LE BIHEM)

## SOLDIER OF LIGHT
**AMSTRAD**

Pour commencer à un autre niveau, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets :
Ø1 32 DB 9Ø 3E ØØ 32 1D 7Ø
Et remplacer par :
Pour le niveau II : Ø1 32 DB 9Ø 3E Ø1 32 1D 7Ø
Pour le niveau III : Ø1 32 DB 9Ø 3E Ø2 32 1D 7Ø
(Lionel CASSIER)

## SPACE HARRIER
**SEGA**

Si vous n'avez pas assez de 3 vies dans SPACE HARRIER, voici un truc très très pratique pour vous aider à terminer ce jeu.Quand 'GAME OVER' s'affiche à l'écran, arrêtez de pleurer, et pressez les touches suivantes (et dans l'ordre): haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, bas, haut, bas puis haut...OUF...
La partie recommence avec 3 autres vies.Vous pouvez répéter cette opération six fois par partie.
(David DARMON)

## ROCKY
**SEGA**

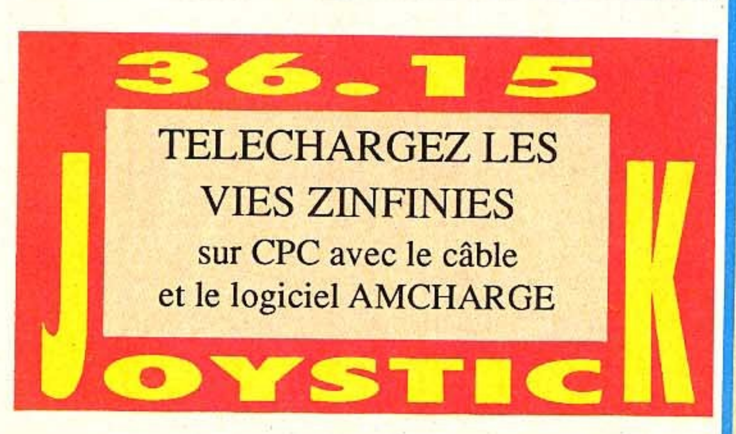
Connectez votre unité de feu rapide dans le port un. Durant les phases de BONUS (tapez dans le sac et la balle). Gardez vos doigts sur les deux boutons, et vous aurez assez d'énergie pour vaincre DRAGO très facilement. (Olivier BALANTZIAN)

## DEFENDER OF THE CROWN
**ATARI**

Pour ceux qui n'arrivent pas à gagner une joute, il suffit lorsque son cheval va se placer, de positionner le pointeur entre les deux tentes qui sont situées en bas à gauche.
(DASSENOY Romain)

## LICENSE TO KILL
**AMSTRAD**

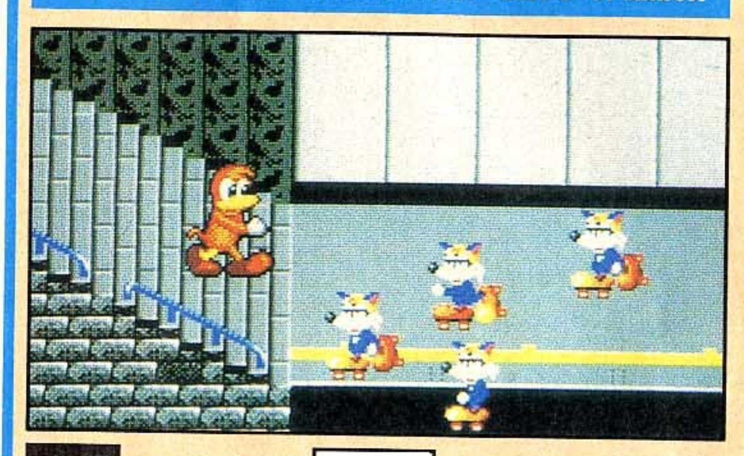
```
1Ø REM Vies et energie infinies sur LICENCE TO KILL
15 REM version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø2B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3799 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,53,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1F,9Ø,21,5Ø,BF,22,1F
1ØØ DATA Ø2,21,22,9Ø,11,5Ø,BF,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66
11Ø DATA C6,Ø7,AF,32,7E,DD,32,FØ,EB,C3,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```




TEST!

# DYNAMIT DUX

**ACTIVISION • TESTE SUR ST-AMIGA • DISPO ST-AMIGA**



Il était une fois un gentil petit canard qui se promenait dans une jolie ville et était attaqué par des méchantes têtes de loups aux dents acérées, par des kangourous aux jambes en forme de ressort qui se transforment en hamburgers, par des chinois qui sortent de terre comme des taupes, par des dragons qui crachent du feu etc. Mais il avait la chance de pouvoir ramasser des bazookas, des lances flammes et des lances flotte, et des têtes de petits nègres et de les jeter sur ses adversaires pour les décimer. Voilà. Alors c'était rigolo, parce que certains méchants, quand ils mourraient, ils avaient les yeux qui leur sortaient de la tête, et le canard il peut leur donner des gros coups de poing dans la gueule et les méchants ils meurent. Si vous voulez, c'est dans l'esprit Tex Avery. C'est un bon petit soft, avec une bonne petite musique et le graphisme est bon pour les personnages, un peu moins pour les décors, et plus joli sur Amiga que sur Atari, évidemment!

**Kaaa**

**GRAPHISME**
**ATARI : 14**
**AMIGA : 16**
**SON : 14**
**ANIMATION : 15**
**INTERET : 15**



# STORMLORD

**HEWSON • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA-CPC**



Ce sont les aventures d'un mage barbu et doué de quelques pouvoirs pas bien méchants au pays des ténèbres. Le décor, d'une beauté sans pareil, est plus que fourni: des champignons géants, des fontaines en forme de femmes nues, des princesses enfermées dans des bulles (qu'il faut délivrer, je dis ça au passage), des chenilles fluorescentes, des têtes de mort impressionnantes, des mauvais sorciers jeteurs de sorts, des squelettes déambulants, et tout et tout... Balladez-vous partout, trouvez des clefs qui ouvrent des portes, trouvez des princesses, libérez-les: tel est le jeu en lui-même. Pour cela il vous faut sauter de palier en palier, éviter les plantes carnivores et les éclairs maléfiques: enfin vous passez votre temps à frôler la mort, quand vous ne tombez pas carrément à pieds joints dedans (ça porte pas bonheur!). Et alors là, le corps du mage très ancien se réduit en un tas de vulgaires osselets. Quelle tristesse. Et il ne pourra se retrouver dans cet état-là que neuf fois avant de disparaître à tout jamais. Le but: libérez toutes les jolies petites princesses pour vaincre le MAL et détruire à jamais le mauvais sort qui plonge ce pays si paisible à l'origine, dans les ténèbres les plus effrayantes! Je vous préviens tout de suite, c'est pas une mince affaire: on a tendance à s'effondrer relativement souvent. Mais je suis sûr que rien que pour voir le merveilleux décor de Stormlord... vous passerez des nuits blanches à voguer à travers les maléfices et les dangers. Et si vous vous endormez, ce sera dans des rêves merveilleux, où beauté et magie sont monnaies courantes. Bref, le graphisme est super-chié, les bruitages sont hyper-cool, on prend un panard d'enfer à promener le vioc, et l'anim' c'est du Walt Disney mais en mieux.

Kaaa

**GRAPHISME : 20**
**SON : 19**
**ANIMATION : 20**
**INTERET : 17**

# JEUX... CRACK!

## CASTLE WARRIOR — ATARI

Tapez le listing suivant en GFA 2.Ø.
Insérez le disk de CASTLE WARRIOR, puis lancez le programme.
Il génère un fichier dans un format spécial.
Pour jouer à CASTLE WARRIOR avec de l'énergie infinie, chargez le GFA 2.Ø
puis chargez "LOAD_CW.BAS".
Il s'éxécutera tout seul.
Ensuite le jeu continue normalement.

```
REM Energie infinie pour CASTLE WARRIOR
REM Par Gabriel ZERBIB pour JOYSTICK HEBDO
A$="FFØ24766414241534943"
A$=A$+STRING$(59,"ØØ")
A$=A$+"16"+STRING$(14,"ØØØØØØ18")
A$=A$+"169E88DF2"+STRING$(4,"ØØ")
A$=A$+"218A1EB9"
A$=A$+"218A1EB9"
A$=A$+"21BA2Ø46Ø2DF"
B$=SPACE$(15Ø)
FOR I%=Ø TO LEN (A$)
SPOKE VARPTR(B$)+I%,VAL("&H"+MID$(A$,I%*2+1,2))
NEXT I%
BSAVE "LOAD_CW.BAS",VARPTR(B$),15Ø
```

## BATTLETECH — ATARI

Avec l'éditeur de secteurs DISDOCTOR, sélectionnez une de vos sauvegarde
(disquette de sauvegarde), allez au secteur 6, ligne 360, 6ème colonne et placez "FF FF".Ainsi vous obtenez tous les crédits désirés.
(BARTHELEMY Jacques)

## SUPERCYCLE — COMMODORE

```
1Ø REM TEMPS INFINI pour SUPERCYCLE de LUCAS
2Ø FOR X=271 TO 296
3Ø READ C
4Ø S=S+C
5Ø POKE X,C
6Ø NEXT X
7Ø IF  S<>3175 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø POKE 157,128
9Ø SYS 271
1ØØ DATA 32,86,245,169,2Ø9,141,128,4,169,24Ø,141,13Ø,4
11Ø DATA 96,72,77,8Ø,141,32,2Ø8,169,165,141,186,14,96
```





# TEST!

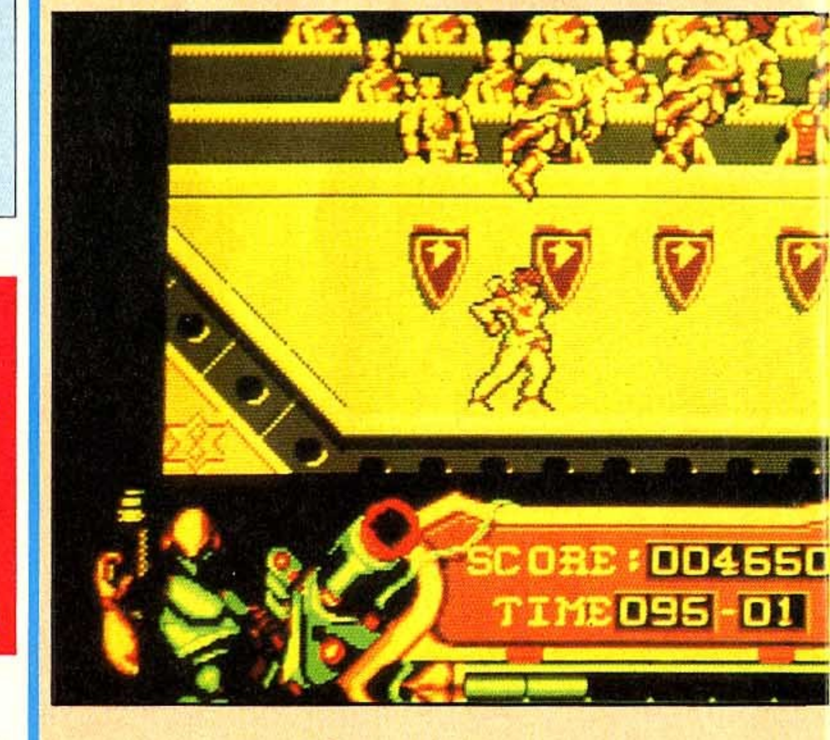
# THE STRIDER

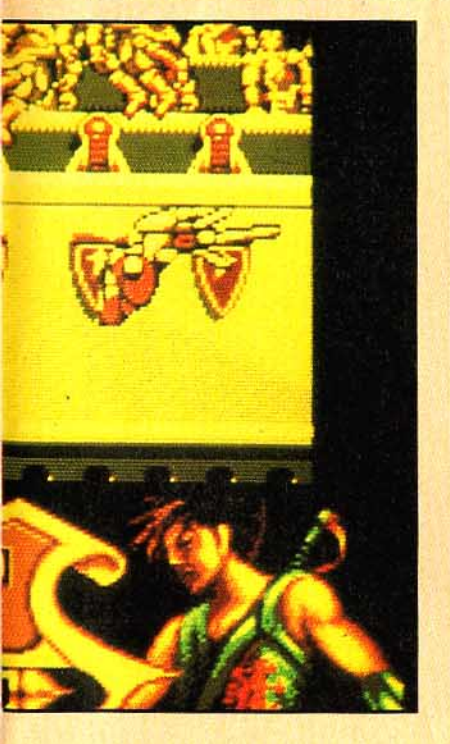
**CAPCOM • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST**

Dans un décor qui ressemble à ce qu'aurait pu imaginer un architecte égyptien s'il avait écrit de la science-fiction (essayez seulement de l'imaginer...), un super-héros, beau, agile, rapide et futé, cavale partout pour rechercher une gonzesse prisonnière des griffes du grand MASTER. Comme arme il a un laser qui lance son rayon en arc de cercle devant lui (comme le bonhomme sur la couverture de Joystick, votre revue favorite), et comme adversaires il a de tout. Des monstres abominables, des musclors, des espèces de ninjas qui se transforment en chenilles, des robots agressifs etc. Lui, l'homme, il roule, saute en l'air, rebondit, se couche par terre pour passer sous des machines impressionnantes, fait des sauts périlleux avant ET arrière. Il sait tout faire, le bougre! Il ressemble un peu à Swarzi dans Prédator, treillis et muscles saillants. Il est bien dessiné, et sa course effreinée est digne d'un dessin animé. Assez facile à manipulé (comme quoi...) vous aurez la chance de voir notre héros décimer des tas de méchants, sautant d'un palier métallique à une plate-forme, trois mètres plus bas, sans le moindre problème! On voit tout çà en 2D, avec un scrolling souple et rapide. L'animation est plus que correcte, et lorsque le bonhomme doit passer sous une sorte de compresseuse-broyeuse en se couchant par terre comme Indy, qui se glisse sous un pan de mur dans le deuxième épisode, on frissonne pour lui! C'est bien, c'est rapide, on n'a pas le temps de tout voir et franchement, des héros aussi virils que celui-ci, ça nous manque nom de dieu! Ca c'est des mecs!!! C'est une réalisation très proche du meilleur jeu d'arcade du moment. Presque tout a été fidélement respecté, les monstres, les tableaux, les bruitages, la musique... Tout y est ! ACHETEZ !!!

**Kaaa**

**GRAPHISME : 17**
**SON : 14**
**ANIMATION : 15**
**INTERET : 16**






SCORE:000800
TIME 096-01

# JEUX... CRACK!

## ROBOCOP — AMSTRAD




```
10 ' ROBOCOP AMSTRAD K7
20 ' J. PERMANNE pour JOYSTICK HEBDO
30 MODE 1:SUM=Ø:FOR N=&BFØØ TO &BF3A:READ
   A$:BYTE=VAL("&"+A$):POKE N,BYTE:SUM=SUM+BYTE:NEXT:IF
   SUM<>5475 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 INPUT"VIES INFINIES:";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE
   &BF25,&B6
50 INPUT"ENERGIE INFINIE:";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN
   POKE &BF2A,Ø
60 INPUT"TEMPS INFINI:";A$:IF UPPER$(A$)="O" THEN POKE
   &BF2F,&A7
70 INPUT"REPRENDRE LES MUNITIONS:";A$:IF UPPER$(A$)="O"
   THEN POKE &BF34,&11
80 PRINT:PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE...":FOR N=1
   TO 1ØØØ:NEXT
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!",&8ØØØ:CALL
   &BFØØ
100 DATA F3,21,1B,8Ø,1,4E,1,11,Ø,8Ø,7D,ED,4F,ED,5F,AE,EB
110 DATA AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2Ø,F2,21,24,BF,22,51,8Ø
120 DATA C3,2C,8Ø,3E,35,32,A5,4,3E,3D,32,22,3F,3E
```





## DRAGONNINJA — AMSTRAD

```
10 REM Vies et energie infinies sur DRAGON NINJA
15 REM version Disk
20 REM Version du pack 'LES JUSTICIERS'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A2ØØ TO &A2A2:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>14859 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BBØ6:CLS:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A2ØØ
100 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
110 DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,ØF,21,ØØ,4Ø,CD
120 DATA 99,A2,21,ØØ,56,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,EB,16,1Ø
130 DATA 7A,FE,14,2Ø,Ø2,16,28,D5,CD,99,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9
140 DATA 14,7A,FE,29,2Ø,EA,F3,CD,57,A2,AF,32,54,1D,32,16
150 DATA 1F,32,51,22,C3,ØØ,8Ø,21,ØØ,Ø1,Ø1,9B,77,11,17,82
160 DATA Ø9,2B,2B,2B,7E,Ø8,2B,7E,2B,ØB,ØB,ØB,ØB,BE,28,Ø6
170 DATA ED,A8,EA,6D,A2,C9,Ø8,2B,BE,28,Ø4,23,Ø8,18,F1,F5
180 DATA C5,2B,7E,2B,46,2B,12,1B,1Ø,FC,C1,ØB,ØB,ØB,ØB,78
190 DATA B1,28,Ø4,F1,Ø8,18,D6,F1,C9,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66
200 DATA C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

# TEST!

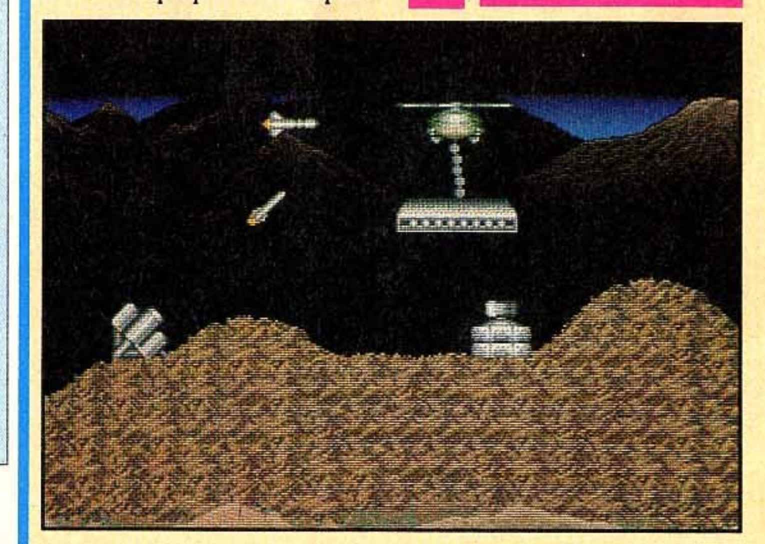
# BATTLE VALLEY

**HEWSON • TESTE SUR AMIGA • DISPO AMIGA**

Tout d'abord, vous avez la base militaire pour seul décor. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, sera de détruire les envahisseurs. Pour ce faire, vous aurez le choix entre l'hélicoptère et le tank. Pour sélectionner le tank, une poussée du joystick vers le bas sera suffisante, et le voilà qui sort du garage; ensuite vous pourrez partir vers la droite ou vers la gauche, selon vos ambitions. Le tank chenillera sur les buttes de terre, et abattra sans merci les armes ennemies, à bout portant avec son canon. Mais attention, il ne peut franchir les ponts sectionnés, sinon il se casse la margoulette. L'hélico, vole! Pour avoir la joie de le piloter, actionnez votre "baton de joie" vers le haut, et vous aurez la surprise de le voir sortir du toît par une ouverture en demi cercle qui s'ouvre comme la bouche d'un pacman. Mais comme je viens de vous le dire, ce ne sera plus une surprise, nierk nierk! Il a le choix des projectiles: roquettes ou bombes. Tout au long de son parcours, il pourra se réapprovisionner en munitions, mais surtout, chose importante, il devra trouver des plaques de métal pour réparer les ponts défectueux. En se plaçant juste au dessus d'une plaque, et en cliquant, une échelle sortira de dessous l'hélico et attrapera l'objet (même manipulation pour les réserves de munitions). Ainsi, une fois qu'il aura rafistolé les ponts nazes, il pourra revenir à la base et changer de véhicule s'il le désire. Que c'est dur la guerre! Détruisez les radars, faites péter les canons, repoussez l'adversaire, et si vous ne vous magnez pas assez, une explosion nucléaire fera sauter notre bonne vieille planète. Quelle connerie la guerre! Bon, mis à part ça, c'est très bien réussi, l'animation avec trois scrollings entre le sol, le paysage montagneux et le ciel, donne un effet bien sympathique, et les décors son bien bô, surtout les montagnes en dégradé rougeâtre, belles comme si l'explosion d'un napalm se reflétait sur leurs flans de rocs! Que c'est beau la guerre!

**Kaaa**

**GRAPHISME : 16**
**SON : 14**
**ANIMATION : 16**
**INTERET : 15**



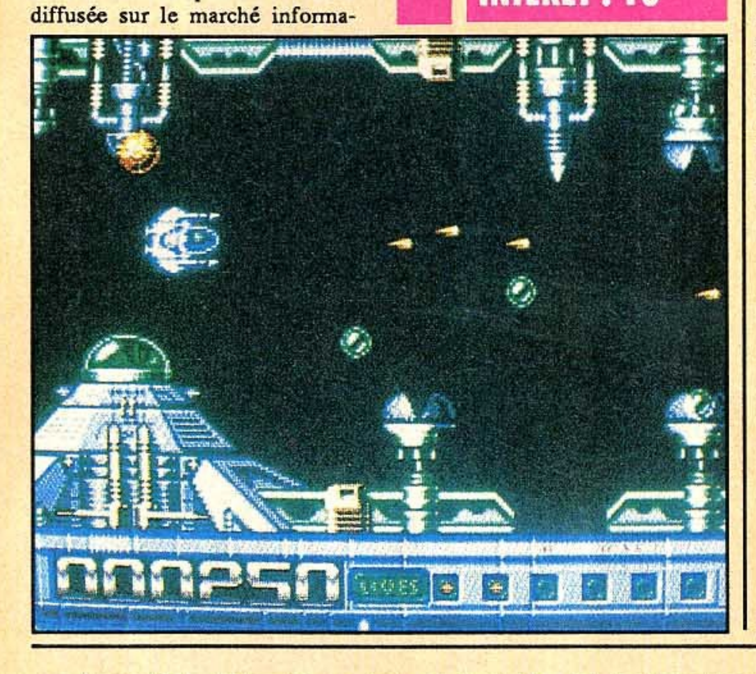
# SLAYER

**HEWSON • TESTE SUR ST • DISPO SUR ST**

C'est vous qui dirigez le vaisseau en deux dimensions que vous avez devant les yeux, et vous aussi, donc, qui devez dégommer les machines cracheuses de bulles mortelles. Mortelles parce que si vous les touchez, vous explosâves!!! Ne rentrez pas non plus dans les décors, ça sera le même résultat: balâhoum! Schéma classique: plus ça va, plus il y a de décors, de vaisseaux à descendre, de bulles explosives, et même des chenilles géantes viennent jouer une danse du ventre devant vos yeux ébahis. Quelle originalité, me direz-vous! En effet, ce ne sera que la167546ème copie de R-TYPE diffusée sur le marché informatique. C'est reparti pour un décor métallisé, pour un scrolling tout bête sur fond noir, pour un petit vaisseau style navette spatiale qui avance dans cette galerie classique, truffée de rayons laser et autres projectiles dangereux, et pour une disquette qui terminera ses jours au fond d'un tiroir de bureau IKEA d'une chambre à coucher d'adolescent libidineux. Quelle tristesse... je... je n'en peux plus.... je... g!

**Kaaa**

**GRAPHISME : 14**
**SON : 12**
**ANIMATION : 15**
**INTERET : 10**



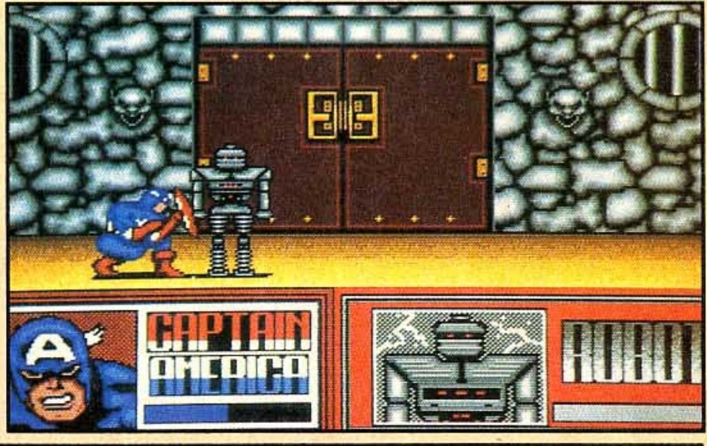

# DR DOOM'S

**PARAGON SOFTWARE • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA**

Aïe aïe aïe!!! Voilà le type même du mauvais jeu d'arcade/aventure. Vous êtes le super-héros connu et reconnu: Captain América. Vous devez tout d'abord combattre le robot vigile qui garde la porte d'entrée du château du docteur Doom. Face à cet amas de ferraille, vous allez essayer de lui mettre des patates dans la tête, chose très difficile, vu que votre héros ne répond à vos commandes que bien rarement. Avec des gestes saccadés, il se baisse, se retourne, prend des pêches dans le dos, se rebaisse, et meurt. Voilà ce qui arrive le plus souvent. Si vous réussissez à tromper le robot, la suite sera du même acabit: robots, monstres et vilains personnages à qui il faut faire bouffer de la poussière. La manipulation est tellement mal aisée que ça en devient lamentable, et malgré de beaux graphismes (sur une très mauvaise animation) on laisse vite tomber ce truc innommable, avant de balancer son joystick dans le moniteur en rageant furieusement et en jetant des insultes à l'adresse de ce soft débile: mais qu'est-ce que c'est qu'cette dobe de sacré bordel de pédé à lunettes (à quelque chose près)!!!

**Kaaa**

**GRAPHISME : 16**
**SON : 10**
**ANIMATION : 8**
**INTERET : 6**






# THE NEWZEALAND STORY

**OCEAN • TESTE SUR CPC • DISPO SUR ST-AMIGA-CPC-C64**

Tu aimes les KIWIS?
-Bon alors en voici un...
-C'est pas vrai, tu viens de l'manger? Alors comment j'fais maintenant!!
-Eh m'sieur OCEAN y'a un mec qui vient de bouffer Tiki le p'tit Kiwi!!!

J'en entends derrière des méchants qui disent qu'il a bien fait! Y zont p'tet raison! De toutes façons si tu l'as avalé t'es plutôt mal parce que ce kiwi là est tellement mauvais...enfin j'te raconte l'histoire.
L'était une fois un p'tit Kiwi qui s'appelait Tiki, avec tous ses amis il s'amusait bien, jusqu'au jour où un gros méchant, même qu'il s'appelle Wally Walrus ce méchant qui prend les amis de Tiki, qui emmène les amis de Tiki très loin, et qui veut plus les rendre, mais non, au contraire il veut les manger.
Tu vois l'angoisse, alors Tiki not p'tit kiwi n'écoutant que son courage prend son arc sans oublier les flèches sous la forme de sprites très primaires en vue latérale et, le voilà parti dans un scrolling saccadé comme si l'kiwi avait au moins 90 ans et qu'il sucrait les fraises en rencontrant des adversaires tout aussi mal réussis et, la musique te prend la tête à force d'être toujours pareille.
Wally Walrus mangera-t-il tous les amis de Tiki??? Sûrement si t'as pas le courage d'aller jusqu'au bout du jeu.

**François**

**GRAPHISME : 10**
**SON : 8**
**ANIMATION : 9**
**INTERET : 7**



# JEUX... CRACK!

## ULTIMA II, III et IV — COMMODORE

```
4 REM TRIPLE CHEAT pour ULTIMA 2, 3 et 4
5 REM par P.BANCEL pour JOYSTICK HEBDO
10 POKE 53280,0:POKE 53281,0
20 PRINT "9000 PTS DE VIE A CHAQUE JOUEUR SUR"
30 PRINT "A. ULTIMA 2"
40 PRINT "B. ULTIMA 3"
50 PRINT "C. ULTIMA 4"
55 PRINT "INSEREZ LA FACE PERSONNAGES DU JEU !!!"
60 GET A$:IF A$="" THEN 60
70 IF A$="A" THEN 100
80 IF A$="B" THEN 150
90 IF A$="C" THEN 200
95 GOTO 60
100 T=35:S=16:P=27:GOSUB 310
110 PRINT "OPERATION EFFECTUEE !":END
150 T=16:S=17:P=26:GOSUB 310:P=28:GOSUB 320
160 P=90:GOSUB 320:P=92:GOSUB 320:P=154:GOSUB
    320:P=156:GOSUB 320
170 P=218:GOSUB 320:P=220:GOSUB 320:GOTO 110
200 T=14:S=0:P=24:GOSUB 310
210 P=P+2:GOSUB 320:P=P+30:GOSUB 320
220 IF P=248 THEN 240
230 GOTO 210
240 P=250:GOSUB 320:GOTO 110
310 OPEN 15,8,15:OPEN 2,8,2,"#"
320 PRINT #15,"U1:2,"0;T;S
330 PRINT #15,"B-P:2,"P
340 PRINT #2,CHR$(144);
350 PRINT #2,CHR$(0);
360 PRINT #15,"U2:2,"0;T;S
370 RETURN
```



## INDY — AMSTRAD

```
10 REM Vies et choix du level sur INDY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A045:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6038 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L:POKE &A03C,L-1:PRINT
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 1
90 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,00,80,11,70,01,01,00,05,ED,B0,21,22,A0,22,0F
110 DATA BC,11,00,BF,01,30,00,ED,B0,3E,C3,32,0E,BC,C3,70
120 DATA 01,C9,21,29,A0,22,D0,9C,C9,AF,32,A7,31,32,82,14
130 DATA 32,C4,14,3E,3E,32,80,14,32,C2,14,3E,01,32,81,14
140 DATA 32,C3,14,C3,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

# TEST!

# CALIFORNIA GAMES

**EPYX • TESTE SUR ST • DISPONIBLE SUR ST-AMIGA**

Petits sportifs en herbe, amateurs de compétitions à l'américaine, voulez-vous frimer en exhibant vos quelques muscles sur les plages californiennes? Si yes, alors commençons...le poste de radio à fond, les Ray-Ban sur le pif et le skate-board sous le bras. En piste, dans un demi-cercle prévu à cet effet. Une fois à l'extrémité d'un bord de piste, faites-nous un demi tour vrillé comme vous savez si bien le faire. Et si la planche vous échappe, c'est la bûche jusqu'au creux de la piste, et la planche, toujours pleine d'élan,qui vous rentre dans la tête (rires assurés, ha ha donc). Bon, si c'est pas votre truc, la planche à roulettes, passons à autre chose. Le Foot Bag: il faut shooter dans un petite balle grosseur balle de tennis, et la renvoyer en l'air d'un coup de lattes avant qu'elle ne touche le sol, le plus de fois possible. Bon, je vois que ça ne vous intéresse pas!

Allons mater les surfeurs. Allongé sur votre planche, sur le dos d'une petite vague, vous devez vous tenir en équilibre sur les jambes avant que le rouleau n'arrive; et méfiez-vous, ces eaux californiennes sont infestées de requins. Sales bêtes! Pour les demoiselles, nous avons sélectionné un mignon petit parcours en roller-skate. Mini jupe et queue de cheval, vous voilà patinant gaiement sur un trottoir de bord de plage. Attention aux fissures, aux barrières, aux dénivellations et à toutes sortes de petits machins qui vous feront prendre des gamelles pas dégueulasses. Pour les casse-cous, en selle sur un vélo-cross, parcours style montagnes russes. Puis enfin, pour finir en beauté, une petite partie de freesbee s'impose, où vous devrez lancer votre disque de plastique le plus loin possible. Personnellement, je n'ai réussi qu'à le déposer délicatement à mes pieds, mais, bon... Dommage que les graphismes ne soient pas terribles, et que l'animation soit franchement saccadée parce que c'est un jeu sympa, où l'humour s'est délicatement insinuée dans les scènes (j'adore quand le type balance sa balle à coup de pied et qu'elle dégomme une mouette). Enfin, au cas où vous seriez famille nombreuse, on peut y jouer jusqu'à neuf, en choisissant chacun son sponsor (en passant je tiens à remercier Colgate, Garbit, Orangina et les poêles Tefal pour leur contribution).

**Kaaa**

**GRAPHISME : 10**
**SON : 15**
**ANIMATION : 10**
**INTERET : 15**



# PROSPECTOR

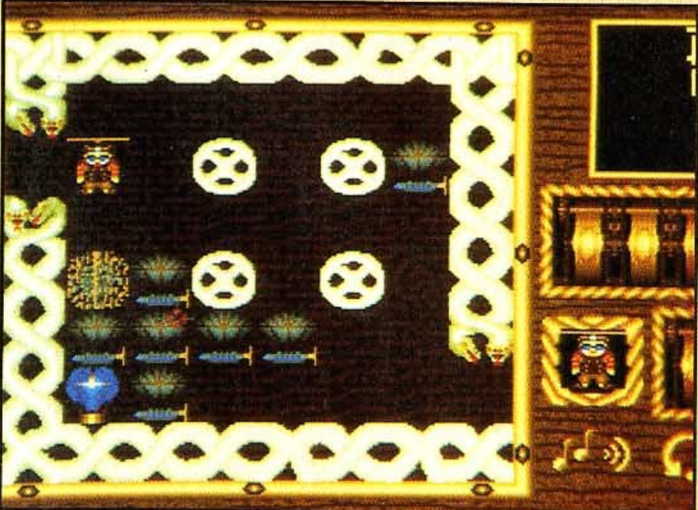
**LOGOTRON • TESTE SUR AMIGA • DISPO SUR AMIGA**

HA! Voilà, enfin un soft vraiment génial! Ca faisait longtemps qu'un petit jeu aussi simple ne m'avait tant remuer les bazlogas. Ca fait du bien! C'est les aventures perplexes de deux personnages (hé oui, chose peu courante, vous dirigez deux personnages, au choix en cliquant) avec une hélice sur le dos, paumés dans des labyrinthes. Enfin pas vraiment paumés puisqu'ils peuvent retrouver les quatre parchemins qui feront apparaître le plan complet du labyrinthe dans une petite case, en haut de l'écran. Leur but, gauler toutes les montgolfières dispersées dans le dédale des couloirs. On voit ça de haut, et les bonshommes ont souvent du mal à accéder au ballons, à cause que des boules de truc bizarre (on dirait les buissons qui sont poussés par le vent, au Texas) bouchent quelquefois le chemin. Mais enfin c'est faisable, et une fois qu'il l'ont fait, un des deux perso prend la porte (car il y a une porte) et vous passez au deuxième labyrinthe. Bon, je vais pas vous décrire toutes les scènes, vu qu'il y en a quarante-cinq en tout! C'est dingue, hein? Et plus ça va, moins ils sont simples et plus ils sont durs. Des Zeppelins envahissent le terrain, puis des rochers que si on se les prend sur la tronche on meurt, puis des salles sont fermées, et il faut faire attention à ne pas coincer un ballon en poussant un rocher etc. Et il y a, dans les quarante-cinq plans différents, des labyrinthes que vous pouvez construire vous-même, et encore d'autres possibilités plus géniales les unes que les autres. Mes amis, mes amis, c'est un très bon jeu plein d'imagination, simple mais difficile, amusant mais pas con. Mes amis.

**Kaaa**




**GRAPHISME : 16**
**SON : 16**
**ANIMATION : 15**
**INTERET : 19**





# JEUX... CRACK!

## THUNDERBIRDS

AMIGA

**Super soluce de THUNDERBIRDS sur Amiga et surement Atari...**

Légende : G=GAUCHE ,D=DROITE, B=BAS, H=HAUT

**Mission 1 :**
ALAN : Choisir une lampe et la burette d'huile au départ.
BRAIN : Choisir la lampe et le bag of gobstoppers

**1/BRAIN:**
d, h, h, d, d, active BAG, prend clef, g, g, g, g, g, active lampe, prend marteau, d, h, h, h, d, poser clef, g, b, b, b, g, prend lampe, d, h, h, h, d, active marteau, aller ascenseur, appuyer fire, poser marteau, prendre clef, monter ascenseur, monter 5 étages, d, activer clef, aller pompe, appuyer feu, laisser agir, g, prendre ascenseur, descendre 2 étages, poser clef, prendre dynamite, descendre 3 étages, remonter 5 étages, d, d, h

**2/ALAN:**
b, b, b, d, poser lampe, prendre échelle, d, aller trou, activer échelle, appuyer feu, g, prendre lampe, d, d, d, d, d, b, b, d, b, b, g, b, b, g, activer huile, aller wagon, ap.feu

**3/BRAIN:**
h, h, h, g, g, b, poser dynamite, h, d, d, b, b, b, prendre fil, h, h, h, g, g, , b, poser lampe, prendre dynamite, g, activer fil, aller foreuse, appuyer feu, d, aller 1er pilonne, activer dynamite, appuyer feu, laisser agir, g, g, b, g, g, aller mineur.

**4/ALAN:**
poser huile, d, d, d, d, d, prendre drill, g, g, g, g, g, g, g, g, g, aller ascenseur, d, b, poser lampe, prendre compressor, h, d, aller machine, activer compressor, appuyer feu, activer drill, aller mur de droite, appuyer feu, d, d, aller mineur, laisser agir...

**5/BRAIN:**
d, d, h, d, d, prendre lampe, h, d, d, b, b, b, b, g, g, aller ascenseur, descendre 5 étages, g, b, b, b, d, d, b, b, g, aller taupe, mission terminée.

**Mission 2 :**
**password:** R E C O V E R Y

**au début:** GORDON (1er perso): MAGAZINE+SHARK REPELLANT
ALAN (2eme perso): RADIATION PILLS+AQUA LUNG

Dans ce qui va suivre: dans les pièces immergées, il y a un interrupteur comme les ouvertures de portes mais au milieu de la pièce,quand on le bascule, ça vide ou remplit la pièce d'eau...

**1/ALAN:**
activer PILLS, FIRE

**2/GORDON:**
G, activer MAGAZINE, H, aller vers officier, poser MAGAZINE (l'officier donne un BLUE PASS), B, B, D, D, activer SHARK REPELLANT, poser SHARK REPELLANT, prendre PILLS, activer PILLS, FIRE, D, D, D, B, D, D, D, B, D, D, aller vers le levier, FIRE (torpedo away), G, G, H, G, activer BLUE PASS, aller ORDINATEUR GAUCHE (floppy bleu), FEU

**3/ALAN:**
G, B, G, G, G, B, G, fermer porte D(roite), G, aller vers le levier, FIRE (torpedo away), D, évacuer eau, fermer porte G(auche), remplir eau, ouvrir porte D, D, évacuer eau, fermer porte G, remplir eau, D, vider eau, fermer porte G, remplir eau, D, vider eau, B, D, fermer porte G, D, fermer porte G, ouvrir porte D, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, fermer porte D, remplir eau, G, vider eau, D, D, H, G, G, H, D, D, D, H, D, aller TB4.
Ç'a à l'air chiant comme ça "fermer porte","vider","remplir" mais le principe est simple c'est celui des sas... tu peux vider 2 pièces à la fois mais pour passer d'une pièce à l'autre il faut que les deux soient remplies ou vides... ok?

**MISSION 3:**
**PASSWORD :** A L O Y S I U S

**PENELOPE=** CLOCKWORK MOUSE + SLEEP SPRAY
**PARKER =** CROWBAR + STETHOSCOPE

**1/PENELOPE:**
activer MOUSE, FEU, aller près du garde, attendre (pénélope endort le garde avec le spray), H, D, D, prendre ascenseur, D, aller sur le 1er coffre.

**2/PARKER:**
poser CROWBAR, H, D, D, prendre ascenseur, D, trouver la combinaison des coffres (*)., prendre clé, G, prendre ascenseur, D, B, D, aller dans l'ascenseur mais ne pas descendre !

**3/PENELOPE:**
G, prendre ascenseur, D, B, D, prendre ascenseur (les 2 personnages doivent descendre).

**4/PARKER:**
aller trolley, FEU (parker pousse le trolley), aller ascenseur, descendre, descendre.

**5/PENELOPE:**
activer spray, G, poser spray, prendre clé, D, aller ascenseur, descendre, descendre, G, rester à droite du rayon, activer mouse, feu (juste après un tir du rayon),(la souris va jusqu'à l'interrupteur à gauche et le rayon stoppe, quand le rayon est arrêté), G, B, poser mouse.

**6)PARKER:**
G, G, B, poser clé.

**7)PENELOPE:**
prendre clé, B, D, B, B, positionner les interrupteurs de gauche a droite de la manière suivante:

1 BAS, 2 HAUT, 3 BAS, 4 BAS, 5 HAUT, 6HAUT

**8/PARKER:**
B, attendre en haut de l'échelle que le garde disparaisse sur la droite, G, G, G, H, H, activer stéthoscope, aller au gros coffre, feu, prendre, clé, B, B, B, B, B, B, G, prendre clé, D, H, H, positionner les interrupteurs de gauche à droite de la manière suivante: 1 BAS, 2 HAUT, 3 HAUT, 4 HAUT, 5 BAS, 6 BAS D, D, activer 1ere clé, aller 1er écran, FEU, activer 2ème clé, aller 2ème écran, FEU.

**9/PENELOPE:**
G, G, activer 1ere clé, aller 1er écran, FEU, activer 2ème clé, aller 2ème écran, FEU, prendre doc.

**MISSION 4:**

**PASSWORD :** A N D E R S O N

**SCOTT=** HERO SHADES + REVOLVER
**VIRGIL=** HERO SHADES + GLUE

**1/SCOTT:**
D, D, aller sur le piano

**2/VIRGIL:**
G, G, poser la glue, poser shades, H, prendre clé, G, aller lampe gauche, FEU, prendre SHEET, D, B, activer clé, aller PIANO, FEU, prendre SHADES, activer SHEET, aller PIANO, FEU, prendre GLUE, attendre... (le piano descend avec les deux personnages) activer GLUE, aller a droite du PIANO, FEU, G, G, prendre MINE, D, D, D, D, B, D, rester dans la porte.

**3/SCOTT:**
D, D, B, D, activer REVOLVER, FEU, (3 fois > 3 lampes, le rayon disparaît), D, H, D, D, D, B, G, B, D, B, D, cliquer interrupteur.

**4/VIRGIL:**
D, H, D, D, H, D, H, G, H, D, D, D, poser SHADES, prendre FILM, G, cliquer interrupteur, G, activer MINE, aller trou, FEU.

(*) pour trouver la clé il faut trouver le bon coffre, pour cela placer pénélope sur le 1er coffre cela ouvre le coffre X, amener parker sur ce coffre, il vous dit ce qu'il y trouve, s'il n'y a rien à déplacer pénélope au coffre 2 amener parker sur le coffre ouvert et ainsi de suite jusqu'à ce que parker trouve la clé... (Pierre Boutavant)

## JEANNE D'ARC

AMIGA

```
' Bidouille sur JEANNE D'ARC
' en GFA Basic sur AMIGA
' par Christophe PARIS
' (c) 1989 JOYSTICK Hebdo
' Il est préférable de faire toutes
' les modifications après
' avoir conquit  ORLEANS puis REIMS.
max=23Ø2
DIM fichier&(max)
present
charge_disk
tableau
label:
changement
nul:
PRINT AT(15,25);"Etes vous sur pour sauvegarder ?(o/n)";
FORM INPUT 1,a$
IF a$<>"n" AND a$<>"o" AND a$<>"N" AND a$<>"O"
  GOTO nul
ENDIF
IF a$="n" OR a$="N"
  GOTO label
ENDIF
sauvegarde
END
'
PROCEDURE tableau
  PRINT AT(2Ø,11);"       M O D I F I C A T I O N S
   "
  PRINT AT(15,15);" Nb de chevaliers->  ";fichier&(6/2)
  PRINT AT(15,17);" Nb d'archers    ->  ";fichier&(4/2)
  PRINT AT(15,19);" Nb de pi_tons   ->  ";fichier&(8/2)
  PRINT AT(15,21);" Nb de bombardes ->  ";fichier&(1Ø/2)
  PRINT AT(15,23);" TRESORS ROYAL   ->  ";
  PRINT LPEEK(V:fichier&(1922/2))
RETURN
PROCEDURE modif
  encore:
  PRINT AT(x+12,y);"modification?(o/n) ";
  FORM INPUT 1,a$
  IF a$<>"n" AND a$<>"o" AND a$<>"N" AND a$<>"O"
    GOTO encore
  ENDIF
  IF a$="N" OR a$="n"
    GOTO fin_saisie
  ENDIF
  PRINT AT(x,y);"                                   "
  IF y=23
    PRINT AT(x,y);"(maxi=2147483647) ";
    GOTO fin_max
  ENDIF
  PRINT AT(x,y);"(maxi=";INT(&HFFFF/2);") ";
  fin_max:
  INPUT new
  IF y=23
    GOTO tresor
  ENDIF
  IF new>32767
    new=32767
  ENDIF
  fichier&(loc/2)=new
  GOTO fin_saisie
  tresor:
  IF new>2147483647
    new=2147483647
  ENDIF
  LPOKE V:fichier&(1922/2),new
  fin_saisie:
  PRINT AT(x,y);"                                       "
  tableau
RETURN
PROCEDURE present
  PRINT AT(15,2);"-----------------------------------";
  PRINT "---------------"
  PRINT AT(15,3);"--->COMMENT FAIRE GAGNER JEANNE ";
  PRINT "D'ARC AU LOTO <----"
  PRINT AT(15,4);"-----------------------------------";
  PRINT "---------------"
  PRINT AT(15,6);"       fait par Christophe PARIS "
  PRINT AT(15,8);"        (c) 1989 JOYSTICK HEBDO  "
RETURN
PROCEDURE charge_disk
  PRINT AT(15,15);" insérez le disk de sauvegarde";
  PRINT " 'Jeanne d'Arc' "
  PRINT AT(15,16);"& pressez sur le bouton de sourie"
  WHILE MOUSEK=Ø
  WEND
  BLOAD "dfØ:partie.cou",V:fichier&(Ø)
  PRINT AT(15,15);"                                         "
  PRINT AT(15,16);"                                         "
RETURN
PROCEDURE changement
  x=43
  y=15
  loc=6
  modif
  x=43
  y=17
  loc=4
  modif
  x=43
  y=19
  loc=8
  modif
  x=43
  y=21
  loc=1Ø
  modif
  x=43
  y=23
  loc=1922
  modif
RETURN
PROCEDURE sauvegarde
  BSAVE "dfØ:partie.cou",V:fichier&(Ø),max
RETURN
```

## B.I.A.T.

AMSTRAD

Au début du jeu choisir les caractéristiques du personnage comme suit:
Force : 25
Charisme : 5
Chance : 15
Habileté Tir : 25
Dextérité : 1Ø

**B.I.A.T. 1ère partie :**
Acheter M-6Ø
Acheter 1Ø grenades
Acheter 6Ø balles
Aller tout droit vers la rue Ston
Tuer clochard avec grenade
Continuer en avant vers la rue Ston
Aller vers un carrefour
Aller à gauche de la rue de Thiers
Passer à côté du poste sans y prêter aucun intérêt
Reprendre la direction de la place KRO
Aller à gauche vers l'extrémité de la rue Thiers
44 rue Thiers : Vous vous désintéresser de cette villa et rejoignez la rue Kase

**B.I.A.T. 2ème Partie :**
Aller tout droit vers le boulevard Logo
Tuer fou avec grenade
Aller tout droit vers la rue Dark
Passer les égouts
Aller tout droit
Pousser la manette
Lever la manette
Tirer la manette
Baisser la manette
Continuer tout droit
Tuer les deux gardes avec le M-6Ø
Aller vers une salle
Entrer le code d'accès sur l'ordinateur, code : 213
Bravo, vous venez de démanteler le gato, c'est fini! (Lionel CASSIER).

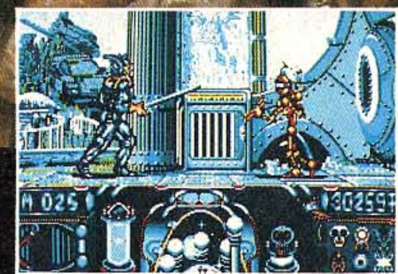
# KNIGHT FORCE















TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92